N°13
SEPTEMBRE 1988

Micro NEWS

Micro NEWS

SCOOP

PLATINI, HINAULT & Cie TESTENT LES JEUX

SONDAGE

LE LECTEUR EST ROI

NOUVEAU

BARBARIAN 2, POWERDROME, THE KRISTAL

M 2843 - 13 - 19,00 F
3792843019000 00130

Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $ 6,15

SPECTRUM +3-Disque
SPECTRUM 48/128 Cassette

AMSTRAD - Cassette/Disque
CBM64/128 - Cassette/Disque

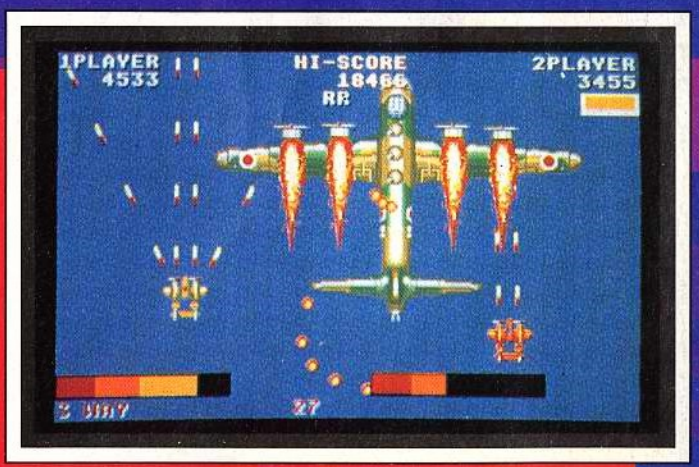
ATARI ST - Disque
AMIGA - Disque

943™

LA BATAILLE DE MIDWAY.

Il y a plus de 40 ans, au moment le plus chaud de la seconde guerre mondiale, que le principal escadron japonais fût vaincu au large de la côte ouest des îles Midway. Certains affirment que cette bataille changea radicalement l'issue de la guerre, d'autres, que sous un commandement different nous serions aujourd'hui sous la tutelle de l'empire du Soleil Levant. Ce jeu vous donne l'opportunité, aux contrôles de votre superbe P38 armé de 6 armes secrètes, de revivre ce gigantesque combat contre le cuirassé Yamato et ses légions de défence, combat dont l'enjeu est la suprématie totale.

"Un jeu de combat des plus palpitants."



Description complete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/93 42 71 44

CAPCOM™

LES GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU D'ORDINATEUR.

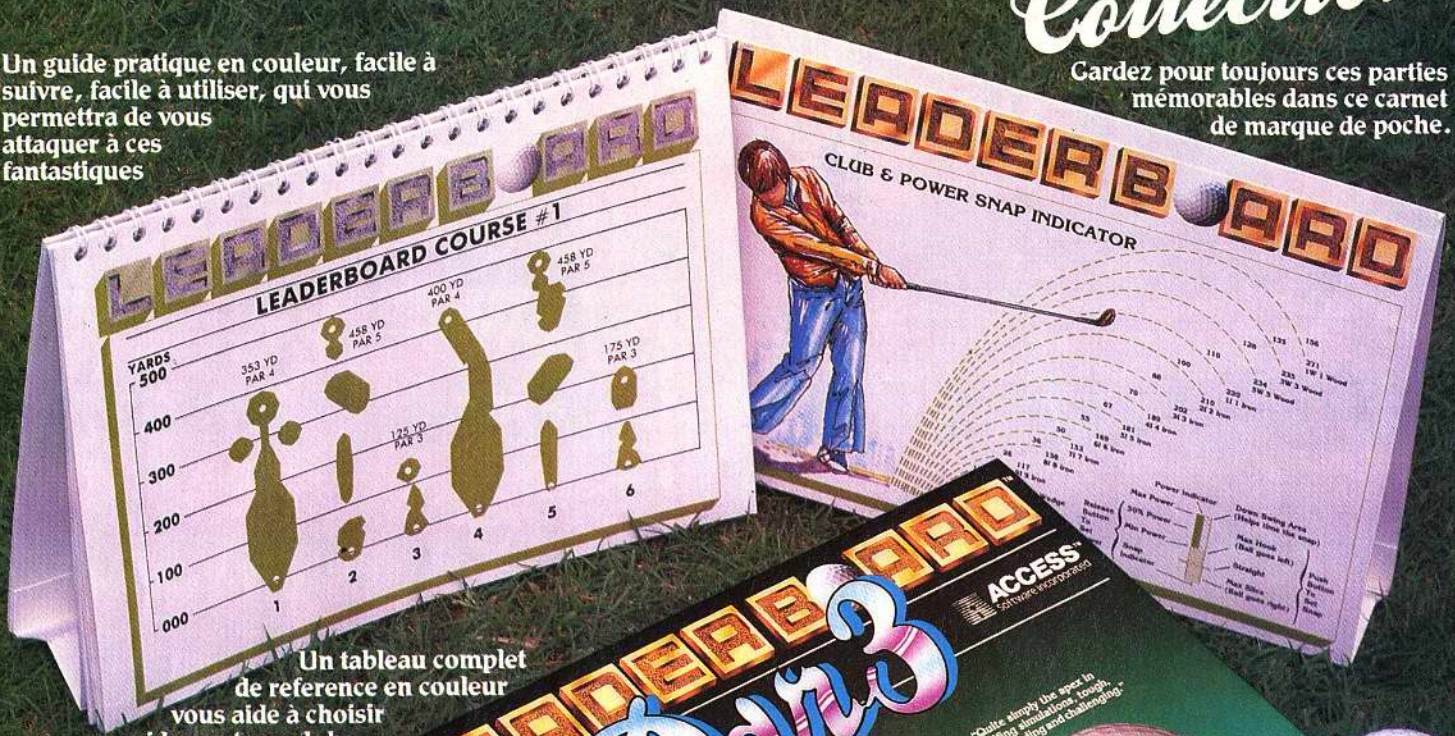
© 1987 CAPCOM CO. LTD. Manufactured under licence from CAPCOM Co. Ltd., Japan. 1943™ and CAPCOM™ are trademarks of Capcom Co. Ltd., by GO! Media Holdings Ltd., a division of U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

CLASSIQUES DE JEU SIMULATION DE GOLF DANS UN CHALLENGE INTERNATIONAL

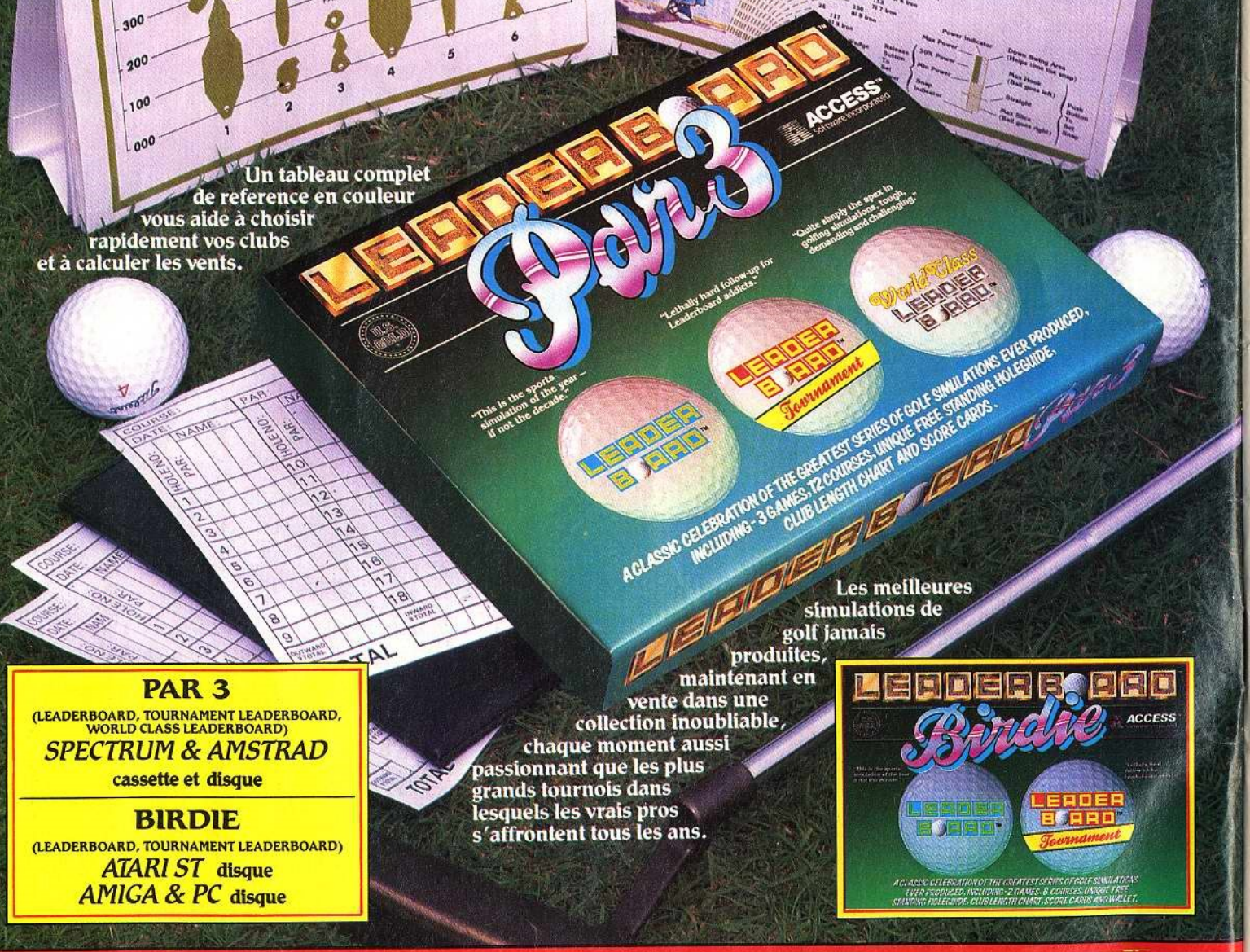
LEADERBOARD™ Collection

Un guide pratique en couleur, facile à suivre, facile à utiliser, qui vous permettra de vous attaquer à ces fantastiques

Cardez pour toujours ces parties mémorables dans ce carnet de marque de poche.



Un tableau complet de reference en couleur vous aide à choisir rapidement vos clubs et à calculer les vents.



PAR 3
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD, WORLD CLASS LEADERBOARD)
SPECTRUM & AMSTRAD
cassette et disque

BIRDIE
(LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD)
ATARI ST disque
AMIGA & PC disque

Les meilleures simulations de golf jamais produites, maintenant en vente dans une collection inoubliable, chaque moment aussi passionnant que les plus grands tournois dans lesquels les vrais pros s'affrontent tous les ans.

U.S. GOLD (FRANCE),
S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144

Description complete sur 3615 MICROMANIA, Revendeurs, pour comaître les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

ACCESS™ Software incorporated

SOMMAIRE

ABONNEMENT
PAGE 135

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction:
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef :
Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint :
Cyrille Baron
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté - Tél.: 47.00.22.11
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page:
Raynald Cheminelle
Ont collaboré à ce numéro :
Raynald Cheminelle, Bruno Ferret, Igor Lefeuvre, Raphaël Lemoine, Jean-Michel Maman, Marc Seyot, Jean-Yves Trétout, A. Venturman.
Correspondants à l'étranger :
Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon), Dennis Hemmings, Mark Smith, Tony Takoushi (G.B), Gérald Van Halteren (Belgique)
Illustrations : Carali, Lerouge.
Photos : Herbert Chemot
Photos du dossier :
OSSIA, Société du Tour (B. Bade)
Photogravure :
Photocop - 43.55.04.10
Chromo'Zone, Élysée photogravure
Impression :
Paris Europe Impression
Dépôt légal : ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Distribution NMPP
Édité par Sandyx S.A au capital de 250.000 F - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris.
Tél: 43.38.32.32
Télécopie : 47.00.21.51
Directeur de la Publication :
Jean-Michel Berté
Copyright MICRO NEWS, Paris 1988

ÉDITO 6
NEWS 6
DOSSIER SPORT ET MICRO 23
LES TOPS DU MOIS 41
TOP SECRET 54
JEUX 85
CONSOLES 102
ADAPTATIONS 106
RÉSULTATS DU SONDAGE 108
SAMOURAÏ MICRO 115
PROFESSEUR ST 118
CAPITAINE PIXEL 122
DOCTEUR AMIGA 126
ABONDOS 129
COURRIER DES LECTEURS 130
LIVRES 132
BD CARALI 133
ÉDUCATION 136
INSERT COIN 138
PETITES ANNONCES 143

EDITO

ERENTRÉE TRÈS CLASSE

Ça s'appelle se faire piéger en beauté. Avec le numéro d'été, votre (agréable) devoir de vacances comptait 116 pages. Avec le sondage que vous nous avez renvoyé, notre devoir de vacances à nous comportait 8000 pages (2000 réponses)! Une avalanche... Le postier a fait une demande de mise en pré-retraite (il a 25 ans) et la boîte aux lettres, prête à exploser, a déposé un préavis de grève. Nos remerciements et nos commentaires sont en page 108, allez-y vite, vous allez vraiment vous sentir chez vous.

Les Jeux Olympiques de Séoul c'est pour très bientôt et ça risque d'être mouvementé. Avant leur départ, les plus grands athlètes français sont passés au journal pour nous confier leurs états d'âme et tester pour vous les jeux de sport. De Platini à Thierry Vigneron, plus d'un est branché micro !

Déjà dans ce numéro nous tenons compte de vos desiderata exprimés dans le sondage. Les rubriques qui ne font pas l'unanimité ont disparu : Insert Coin, Prof. ST, Dr. Amiga, Top Secret... Gloups, non y'a erreur, celles-là ce sont vos préférées, si on y touche vous arrivez avec un fusil !

"C'est la rentrée, j'suis déjà fatigué, au lieu de m'reposer j'ai dé-sondé les sondages des lecteurs allumés."

Vivement les vacances !

Jean-Michel Berté

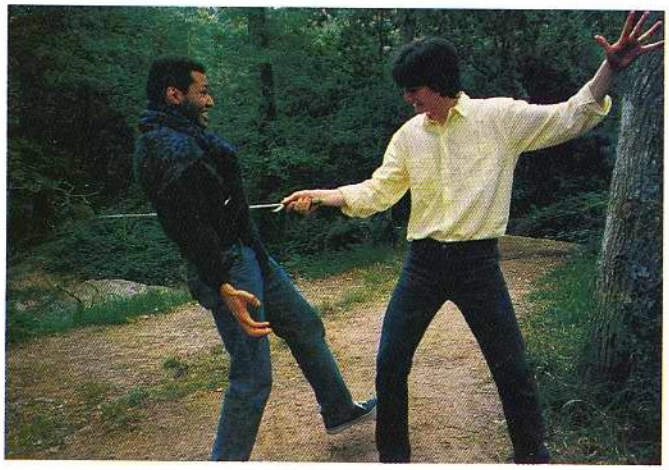
UBI SOIT, QUI BIÉN Y JOUE!

Ah les sagouins, me faire ça à moi ! Ça fait au moins trois heures que je suis perdu dans cette forêt, j'ai dû faire des kilomètres, j'ai mal aux pieds, je n'en peux plus et surtout j'ai une de ces soifs ! Je commence à avoir des hallucinations œnologiques mais plutôt branchées bière, ça arrive dans ces moments-là...

Remarquez, cette forêt n'est pas la première venue, loin de là, puisque c'est la forêt de Brocéliande, un lieu magique par excellence qui abrita autrefois les amours tumultueuses de l'enchanteur Merlin et de la fée Morgane et qui semble résonner, encore aujourd'hui, des coups de sabots des Chevaliers de la Table Ronde. Alors, de quoi se plaint-on ? Pas d'alibi culturel, j'veux pas savoir où j'suis, j'ai soif !

Tout avait commencé quelques semaines auparavant avec la réception d'un élégant carton d'invitation : "Si Ubi m'était conté..." J'eusse préféré une invitation en Belgique genre "Si la Kriek Mort Subite m'était contée" (une bière à la cerise, hum...), mais on ne fait pas toujours ce qu'on veut... Il y était question "d'une superbe fête, d'un week-end dans un magnifique château situé dans un parc de 270 hectares", mouais... la brasserie Heineken à Amsterdam ne couvre que quelques dizaines d'ares mais leur mousse se laisse avaler. "Programme : détente et de nombreuses surprises" Ça, pour des surprises on en a eu, ils m'ont même fait le coup de Lawrence d'Arabie dans le désert ! Mais n'anticipons pas...

Arrivée donc un samedi après-midi. Déjà, pour trouver le parc du château ce n'est pas si facile, mais une fois dans le parc pour trouver le château lui-même, c'est encore pire. C'est grand 270 hectares ! Et pas la moindre buvette à l'horizon, évidemment ! Finalement, on arrive au château qui me semble très suspect. C'est un château hanté ça, et pas par Maître Kanter malheureusement ! Je gare la voiture dans le sous-bois et, à peine descendu, j'entends un cliquetis métallique qui semble venir de derrière les arbres en s'éloignant du château. J'y vais en descendant un chemin et je tombe en arrêt sur un spectacle irréel : au bord d'un petit lac dominé par un Christ en croix (on est en Bretagne), deux hommes se battent à l'épée ! Ubi a-t-il mis au point un nouveau soft qui permet le voyage dans le temps (à Ubi vaillant, rien



d'impossible) ? Je ne pouvais pas avoir d'hallucinations, j'avais à peine bu quinze bières donc j'étais quasi à jeun... Soudain le plus jeune des deux combattants embroche son adversaire qui s'écroule à terre en gémissant, se tenant le ventre.

Le vainqueur se tourne alors vers moi :

- C'est pourquoi ? Si c'est pour les aveugles, on a déjà donné.

- Non mon beau Seigneur, ce n'est que Micro News, pour vous servir...

- Ah Micro News, eh bien ça tombe bien, viens par ici manant ! *Il me met la pointe de son épée sur la gorge :* Iron Lord est le plus beau soft du monde, répète avec moi, vil pourceau !

- Yes, yes, votre Seigneurie, Ilord Ron est le plus sot porc du monde. *Je sors aussitôt la boîte de cirage que je porte sur moi en permanence* : à qui ai-je l'honneur de cirer les escarpins, gentil Seigneur ?

- Comment faquin, tu ne me connais pas ? Je me nomme Ivan Jacot et je suis, avec Orou Mama que tu vois là agonisant, le concepteur d'Iron Lord. Nous avions justement, Orou et moi, une petite discussion concernant les royalties, le problème est désormais réglé.

- Bon ben, c'est pas que je m'ennuie, valeureux Chevalier, mais j'ai un soft qui mijote sur ma cuisinière Atari-Martin, alors je vous fais ma révérence. Serviteur.

- Hors de ma vue, vilain, hors de

ma vue !

Je repartais vers le château en pensant : cet Ivan-là, ouais, il est terrible ! Je frappais aux lourds battants de la porte qui finit par s'ouvrir avant que j'ai les mains en sang. Un immonde bossu aux yeux globuleux entrouve la porte : - Oui, c'est pourquoi ? (*décidément, c'est une manie dans la région...*)

- C'est Micro News !

- Entrez, mon bon Monsieur, entrez donc.

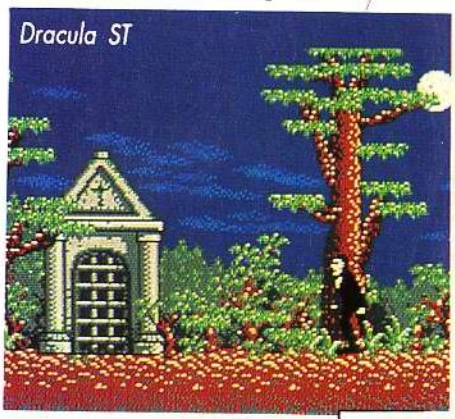
Je pénètre alors dans l'antre et c'est une succession de salles toutes plus grandes les unes que les autres. Dans toutes les pièces se trouvent des ordinateurs entourés de programmeurs, scénaristes, graphistes et musiciens. Pour rester vraiment dans l'ambiance, je les aurai bien vus en haillons et décharnés, les pieds nus, le teint assombri par les privations (au pain sec et à l'eau), maintenus devant les ordinateurs par d'énormes chaînes fixées aux poignées et aux chevilles. Des gardiens monstrueux passeraient lentement entre les programmeurs, le fouet à la main, frappant avec régularité afin de stimuler l'ardeur au travail. Comme sur les galères, le travail serait ponctué par un tambour, ceux qui tomberaient d'inanition seraient aussitôt jetés du haut de la grande tour...

Hélas, j'appris avec effroi que tous ces jeunes garçons n'avaient jamais été aussi heureux de leur vie, toutes les contingences matérielles étant prises en charge afin qu'ils puissent se consacrer entièrement à leur passion. Ils n'ont à s'occuper de rien. Pas de ménage ou de lessive à faire, des chaînes stéréo disques compact disséminées ça et là, télévision et magnétoscope pour les loisirs, natation et promenades en barque pour la forme physique. Pas de cuisine à faire, un traiteur apporte quotidiennement des mets raffinés dans de la vaisselle en carton que l'on jette après usage, pas de corvée de vaisselle et pas d'horaires de repas. Grâce au four à micro-ondes, les intéressés mangent par petits groupes et quand ils le désirent ; ça peut être à trois heures du matin, aucun problème.

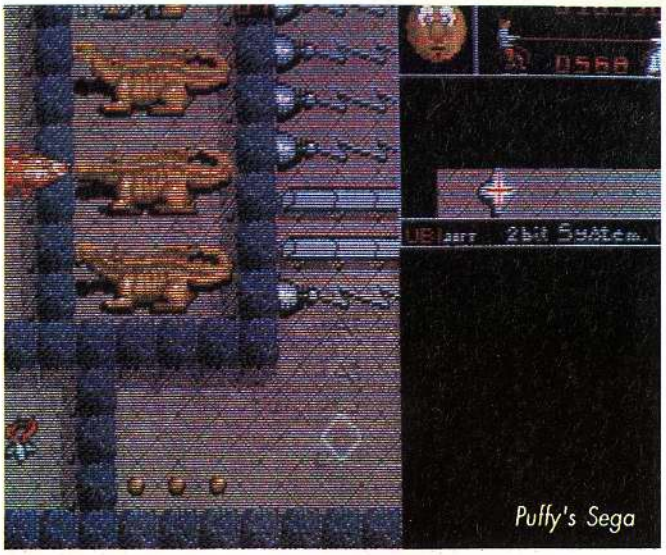
Quand au logement, on pourrait les imaginer entassés à dix par chambrée sur des lits de camp, eh bien non ! Ils ont leurs chambres personnelles dans des pièces aussi grandes que des appartements, entièrement meublées d'époque (comme tout le reste du château) et, en fait de lits de camp, ils dorment dans des lits à baldaquin ! Il y a des immenses tapisseries aux murs, les cheminées des chambres sont presque aussi grandes que l'entrée de la banque de France et la vue que l'on découvre des fenêtres ferait tripler le prix des places à la Tour d'Argent. Et en plus les programmeurs sont payés pour vivre ce conte de fées et quand ils ont envie de se changer les idées, on leur achète un billet de train pour aller s'encanailler à Paris ! C'en est trop pour le journaliste hébété qui regarde avec ahurissement cette pléthore moyennâgeuse en se disant que, décidément, il a choisi le mauvais métier. Que ne s'est-il fait programmeur ?

Et les softs ? S'ils ne sont pas bons, alors c'est à désespérer de tout ! Hélas, ils sont à la hauteur du cadre de leur gestation et le dernier espoir qu'avait le pauvre journaliste de pouvoir se venger ignominieusement de ce luxe anachronique s'évanouit à la vue des premiers écrans.

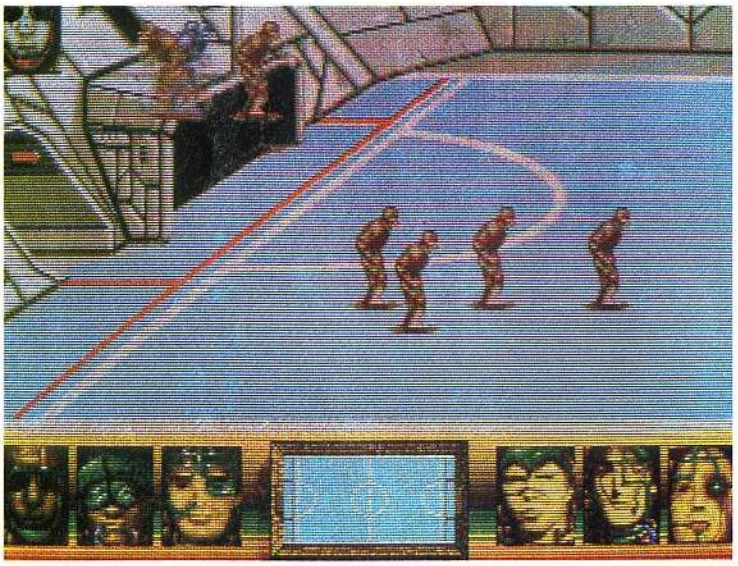
Ça commence doucement avec **Dracula** sur ST : vampires et château hanté... (Sont-ils en train d'essayer de me faire comprendre à quelle sauce ils vont me manger ?) Le scénario reprend les principaux éléments du mythe vampirique : croix, ail, eau bénite, pieu et marteau, chauve-souris, bref la panoplie complète. Dracula est confronté à Van Helsing, son ennemi héréditaire, et il doit récolter en chemin les différentes parties



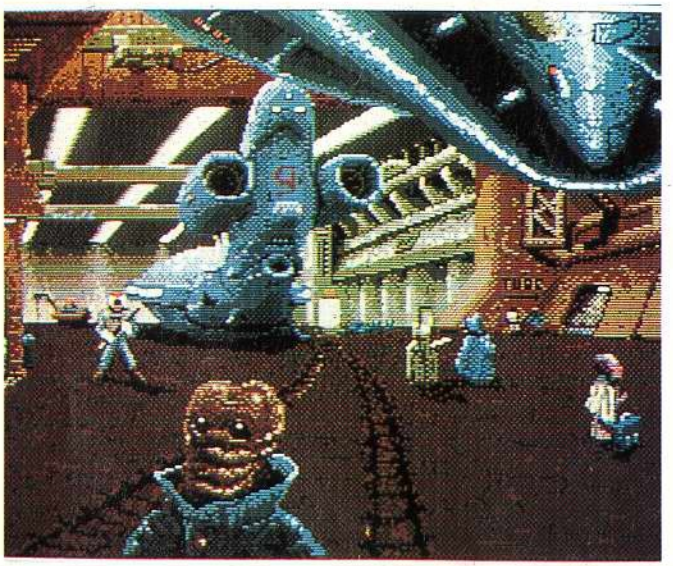
d'un manuscrit qui lui permettront de retrouver le talisman que Van Helsing lui a volé. Le jeu compte 100 tableaux différents, la difficulté augmente tous les vingt tableaux. Pour accéder à chacun des cinq niveaux de difficulté, il faut avoir récolté cinq objets et passer à travers une porte.
L'auteur de ce jeu s'appelle Olivier Marty, les graphismes sont de Patrick Daher, déjà connu pour Zombi. Sorties prévues sur ST, Amiga, PC et C64 à partir de janvier 89.
Avec **Skateball**, d'Alain Fillion, nous revenons au vingtième siècle avec un hockey sur glace d'un genre nouveau. On peut jouer seul ou à deux et ça a l'air plus que sympa et très agréable à jouer, c'est un jeu qui devrait plaire. Il sera disponible en septembre sur ST, Amiga et PC et en octobre sur Commodore 64.



tembre sur ST, Amiga, C64 et sur PC un mois plus tard.
Philippe Reynaud, le programmeur, me montre ensuite **Final Command** qu'il a créé en collaboration avec Robert Bitoun pour les graphismes et l'animation et qui sortira à partir d'octobre sur les 16 bits et le C64 et sur l'Apple II/GS en février.
C'est un jeu d'aventure/action dans l'espace, entièrement contrôlé à la souris (rien à taper), l'ordinateur vous donnant lui-même ses instructions (environ 150, différentes suivant la progression de votre jeu). L'histoire : vous êtes un agent de l'espace chargé d'enquêter sur une lointaine station spatiale détruite par un ennemi inconnu. Des informations top-secret sont restées dans la station et vous devez les trouver et les rapporter. Vous allez donc embarquer dans une navette spatiale qu'il vous faudra d'abord apprendre à diriger puis vous partirez dans l'espace où vous serez confronté à de nombreux ennemis et monstres galactiques. Ce qu'il reste de la station menace de sauter à tout moment et vous devrez également trouver ce qui cloche et effectuer les réparations, sans oublier les fameux documents !
Avec **B.A.T.** -une création de l'équipe Hervé Lange- on part encore plus loin dans la science-fiction puisque le Bureau des



Skateball ▲

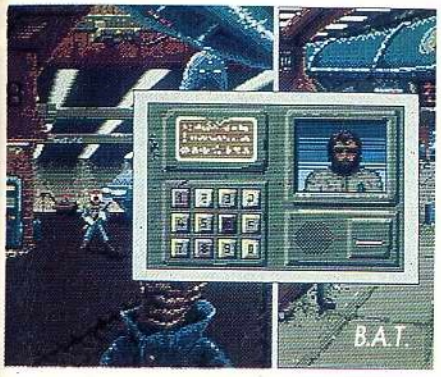


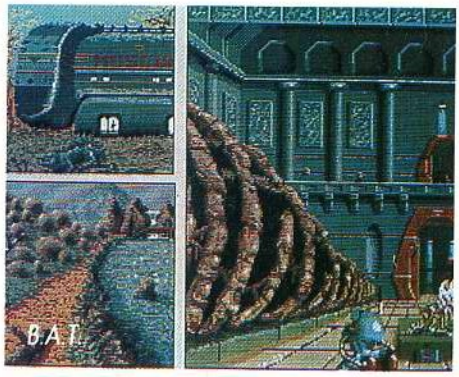
B.A.T. ▲

▲ *Final Command*

Puffy's Saga est une création de Claude Sablatou, qui avait déjà sorti deux jeux MSX chez Loriciels : Runner et sa suite Démonia. Il y avait beaucoup de monde autour de cette table et ce jeu d'arcade semble très prenant. Il s'agit de deux petites boules qui sautent (Puffy et sa copine Puffyn) à qui il arrive toutes sortes d'aventures. Sortie prévue fin sep-

Affaires Temporelles fut créé en 2030, afin d'aider à maintenir l'ordre, l'équilibre et la justice sur la terre. Les membres du BAT subissent des modifications biologiques : un ordinateur est transplanté dans leur avant-bras, afin de réguler leurs fonctions vitales, leur





sang faisant office d'électricité... Le joueur sera un membre du BAT et il devra réussir une mission dans cet étrange monde où les industriels ont commencé la colonisation de l'espace.
B.A.T. sortira à partir de janvier sur les 16 bits et en mars sur l'Apple II/GS.

Iron Lord ▲

Ivan Jacot réapparaît pour me montrer le très attendu **Iron Lord** (que l'on pourra déguster à partir de septembre sur les 16 bits et le CPC, en octobre sur le C64 et en février sur l'Apple II/GS).
Je me protège le visage avec mon bras mais il semble s'être calmé... Le maître fait dérouler les écrans et je retiens un sifflement d'admiration qui pourrait passer pour de l'outrecuidance (après tout, il a la dague facile...). Les graphismes sont superbes et l'ambiance moyenâgeuse est fabuleusement restituée. Pas trop surprenant vu l'environnement, mais quand même, ça décoiffe bien ! Vous êtes un jeune chevalier qui devez prouver votre courage et votre loyauté en livrant des duels à l'épée, à la lutte et au tir à l'arc. Afin de vous reposer entre les exercices, vous pourrez jouer aux dés dans une taverne. Il y a une autre option qui permet de prendre un repos du guerrier mérité en rentrant dans une accueillante auberge, signalée par une lanterne rouge... Un véritable harem vous attend à l'intérieur, à vous les catins ! A chaque fois que nous arrivions à ce niveau, ce sagouin de Jacot me passait l'image à toute vitesse. Je me suis finalement retrouvé à genoux en train de supplier qu'on veuille bien me repasser plusieurs fois ce merveilleux tableau qui, vous vous en doutez, est de loin mon préféré... L'histoire d'Iron Lord ne s'arrête pas là, puisqu'ensuite vous devrez combattre le démon qui a étendu son emprise sur tout le pays. Il faudra vaincre des adversaires en pleine possession satanique et les combats à l'épée en 3D vous laisseront sur le c... Comme en plus vous n'êtes guère certain d'en réchapper entier, n'oubliez surtout pas de visiter la "maison" *avant* la grande aventure finale, car après vous risqueriez de décevoir ces dames...
Finalement, ça vaut le coup de vivre dans un château, surtout pour concevoir un tel logiciel ! Iron Lord, c'est un ticket d'enfer pour un splendide voyage dans le temps, émotions et authenticité garanties !
Bon, où est le bar ? Six nouveautés d'un seul tenant, voilà qui a de quoi me mettre le palais à sec ! Ah, le voilà là-bas...
Après une aimable collation, nous partîmes dans un autre château (ils les collectionnent) afin de pouvoir y souper. Plusieurs sortes de vins de qualité et un excellent repas achevèrent de me décrisper, d'autant plus que j'avais comme voisins de table M. et Mme Guillemot qui sont des hôtes plus que charmants et des êtres comme je les aime : authentiques. Après le dessert et un calvados qui réveillerait un député pendant une séance de l'Assemblée Nationale, nous eûmes droit à un beau feu d'artifice et à des danses endiablées jusqu'à une heure avancée de la nuit.
Le lendemain, réveil assez matinal et départ pour la forêt enchantée... et en chantier because les tornades qui ont sinistrer la Bretagne l'hiver dernier : des milliers d'arbres abattus voire vrillés sur eux-mêmes, les sentiers de Brocéliande portent encore les traces du séisme. Mais ça reste quand même un lieu enchanteur, normal pour la forêt de Merlin. Ubi avait organisé une sorte de jeu de piste avec des épreuves comme dans un jeu d'aventure : tir à l'arc, parcours à cheval, énigmes à résoudre et une course de barques sur un lac, ce qui permit à deux programmeurs de faire une brillante (mais hélas involontaire) démonstration de natation.
Tout cela aurait été charmant si je ne m'étais perdu dans la forêt avec mes compagnons : des heures et des heures à tourner en rond sur des kilomètres avec, dans le gosier, une soif qui devenait de plus en plus intense. C'est là que les hallucinations commencèrent à se faire sentir... Toutes les pubs de bière revenaient dans mon esprit soiffard, se mélangeant avec les souvenirs de la veille : *Guillemot is good for you ; on peut rester actif après un bon logiciel ; Ubi, le soft qui fait aimer le soft ; donnez un Iron Lord aux hommes qui ont soif*, etc.
Le jeu de piste avait un but : découvrir le Saint Graal et le rapporter. Lorsque je le vis, ce fut la révélation et j'oubliais mes déboires devant le saint calice ! Une coupe, une énorme coupe dorée contenant environ deux ou trois litres, bref une bonne chopine de bière d'une contenance honorable. J'aurais préféré qu'elle contienne plus mais j'en serais quitte pour me resservir plusieurs fois. Et en plus on me l'offrait, formidable !
Ah, je dois dire que les Ubi ont su me prendre par les sentiments, surtout avec les deux bouteilles de champagne qu'ils m'ont mis de force sous les bras au moment de partir...
Il ne me restait qu'à retourner à Paris, loin des châteaux et des forêts enchantées mais où, heureusement, on trouve tous les vingt mètres un débit de boisson servant une bonne bière pression. Hic !

Jean-Michel Berté

CAP BLO

ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.

Un Oorxx gélatineux roula sur le rail d'accouchement.

''Mastochoc, la planète des Croolis'', murmura Blood ébahi...

9 VERSIONS :

- **ATARI ST**
- **AMIGA**
- **AMSTRAD CPC**
  cassette ou disquette
- **COMPATIBLE PC**
- **C 64/128**
  cassette ou disquette
- **THOMSON MO6/TO8/TO9**
  cassette ou disquette
- **SPEC**
- **APP**
- **MAC**

A I N
O O D

Ils sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et ce bâtard de numéro Cinq !

L'univers fractal de la galaxie cachait de fabuleux paysages, jamais identiques.

Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corpo WW. Viens Blood...

EXXOS

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Télex : EREINFO 261 041 F
Fax : 45.21.02.50

PHOTO : PPP/NASA - SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 - N G C 5236

L'HÔTEL HHHEBDO

(chambres à la journée)

Beaucoup de nos lecteurs souffrent encore de l'hebdogicielite aiguë, cette maladie qui fit tant de ravages il y a deux ou trois ans. Bien fait pour eux, ils n'avaient qu'à pas lire de telles insanités ...
Ceux qui sont en état de manque chronique trouveront peut-être la force de se traîner jusqu'au magasin **Amie, 11 boulevard Voltaire, 75011 Paris.** A peine entré dans ce lieu de culte, ô surprise, ils tomberont en arrêt devant une caisse pleine de reliques : des cassettes listings de l'Hebdo pour l'Amstrad CPC. Le prix ? Dix francs pièce, beaucoup moins cher qu'à Lourdes... et d'une authenticité nettement moins suspecte, il y a même un dessin de Carali sur la jaquette. Vous n'avez pas de CPC ? Aucune importance : s'il n'y avait que les gens qui n'ont pas l'électricité qui achètent des cierges dans les églises, il y a longtemps que le Vatican serait en liquidation judiciaire.
Avant de quitter la chapelle, ils n'oublieront pas de faire un scandale : il n'y a ni eau bénite, ni prie-Dieu, c'est une honte ! Après avoir saisi les précieuses reliques, il ne leur restera plus qu'à rentrer chez eux pour disposer les objets saints sur leur autel-HHHebdo et allumer quelques cierges. Que d'intenses heures de dévotion et de béatitude en perspective ! ■

COKTEL MOLOTOV

Dilemne chez Coktel Vision à propos d'**Emmanuelle**, ce soft "hot" qui avait laissé notre reporter sur les genoux dans le n°12, avec son scénario à faire se parjurer un ayatollah. Peut-on décemment, dans le même catalogue, mettre ce logiciel sulfureux à côté des logiciels éducatifs pour enfants de 4 ans ? Il y en a qui ont été excommuniés pour moins que ça...
Coktel a trouvé la solution et fait d'une pierre deux coups (comme dans Emmanuelle). Cet impérissable chef-d'œuvre érotique sortira sur un nouveau label, **Tomahawk**, en compagnie de deux autres softs car Emmanuelle n'aime pas la solitude : **Terrific Land**, un jeu d'arcade où le joueur est projeté à l'intérieur d'un jeu par une transformation moléculaire et **Crucial Test**, un jeu de société à 1 ou 4 joueurs (comme dans Emmanuelle) avec 10 thèmes proposés et plus de 3000 questions. Quel rapport entre ces deux jeux et Emmanuelle ? On s'est beaucoup creusé et on a trouvé ! Dans "moléculaire", il y a la troisième syllabe qui est "right on" ! Et dans "crucial", il y a l'anagramme de cette syllabe. Après tout, on est obsédé ou on ne l'est pas... Et tout ça sortira le 15 octobre prochain !
Quittons ce nouveau label, dont le seul nom fera désormais trembler les mères de famille, pour retourner à l'honorable et respectable label Coktel Vision dont le seul nom, dorénavant, paraîtra dénué d'intérêt (par rapport à Tomahawk) à tous les utilisateurs micro de plus de 4 ans ainsi qu'à quelques mères de famille particulièrement dessalées. Coktel, donc, sortira 4 jeux en septembre : **Freedom**, un très beau jeu de rôle et de stratégie (cf n°12), **Peter Pan**, un vrai jeu éducatif de qualité pour les 4/8 ans (c'est rare), **Rogger Rabbit**, un arcade/aventure tiré du film de Walt Disney et **Jungle Book**, un arcade tiré du roman de

SEGADRESSE

Suite à notre annonce du précédent numéro concernant le Club Sega, nous avons reçu des lettres et des appels paniqués de la part de fans Sega qui, apparemment, n'ont pas trouvé leur bon d'inscription. Ce bon est à l'intérieur du carton d'origine de la console. Certains, dans la fébrilité du désempaquetage de l'objet tant désiré, ont dû balancer le bon au vide-ordures.
Voici les coordonnées de Sega : **Master Games, 55 avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél : (1) 42.40.58.48.** Nous sommes sûrs que si vous téléphonez de la part de Micro News, vous pourrez faire partie du Club Sega, même si vous avez perdu le coupon.

plus, j'ai chaud, j'ai soif, il a fait un temps de cochon pendant tout le temps de mes courtes vacances et, depuis le premier jour de reprise du travail, il fait un temps exceptionnel. Y'en a marre !

Bon, on se calme et on enchaîne avec **Français seconde** sur CPC, Thomson, PC, Atari. Ils vont faire fuir le lecteur avec des titres pareil, c'est pas vrai ! Ça passe vraiment d'un extrême à l'autre dans cette boîte... Vous imaginez le journaleux qui connaît pas et qui débarque en reportage ? Il passe directement du scénario d'Emmanuelle ("Mets-la moi bien fort") à celui de Français Seconde ("La dérivation est l'opération par laquelle on crée une nouvelle unité lexicale en ajoutant à un mot existant un élément non autonome ou affixe"). Bonjour les yeux exorbités du mec ; en sortant il va boire trois double-whiskys cul-sec et il entend chanter les oiseaux !

Et ça continue avec **Anglais Seconde**. Y'a marqué sur la fiche : "logiciel d'anglais destiné aux classes de seconde". Heureusement, car avec un titre pareil on aurait pû penser qu'il s'agissait d'un cours parallèle de malayo-polynésien expérimental pour le doctorat de psycho-sociologie appliquée...

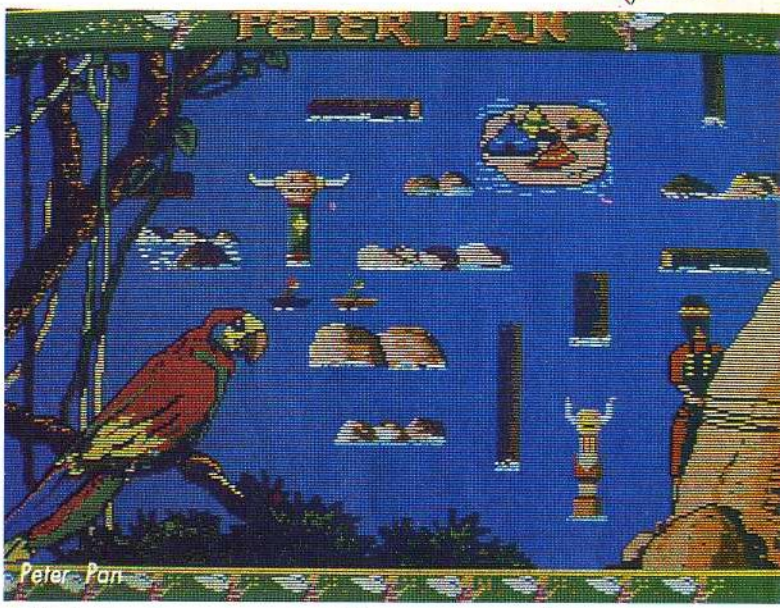
Rudyard Kipling et du film de Disney.

Coktel persévère aussi dans l'éducatif en sortant à la rentrée une telle montagne de softs que 80% des lecteurs ont déjà tourné la page, écœurés...

Bosse des maths sort sur Amiga et Thomson (celui-là c'est pour moi, car le jour où ils donnaient les coups de marteau j'ai dû rester bloqué au portillon).

Balade au Pays de Big Ben, Visa pour Hyde Park, Enigme à Oxford sortent sur Amiga.

Monte Cristo : logiciel éducatif de français 4è et 3è sur CPC, Thomson, PC, Atari. Super ! On va enfin pouvoir faire la blague tant attendue : "T'as vu Monte Cristo sur ST ?" "Non, j'ai vu monter personne." Attention, j'ai des excuses... J'écris ça un 11 août, il fait 30 degrés à l'ombre, j'en peux

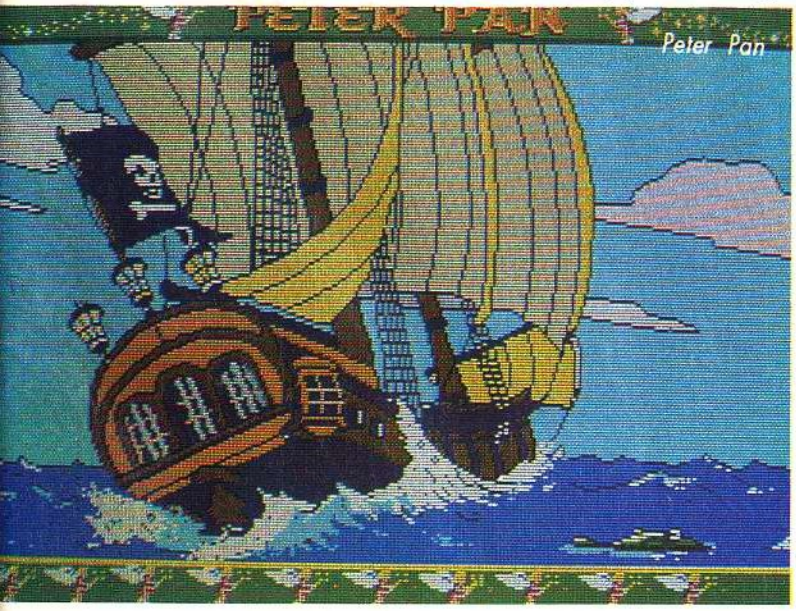


Balade au Pays de Big Ben, Balade Outre-Rhin et **Enigme à Madrid**, ces trois logiciels de langue vont faire l'objet d'une "réédition réactualisée" sur Amstrad, PC, Thomson, Atari avec des nouveaux titres non encore définis. Là, c'est le bouquet. J'imagine la gueule du mec qui a déjà acheté une fois Enigme à Madrid en pensant que c'était un jeu d'aventure policière, et qui l'achète une deuxième fois sous un autre nom ! Si j'étais revendeur, je commencerais immédiatement l'entraînement pour la course à pied (l'interview de Gilles Quénéhervé est en page 36).

Toutes ces nouveautés vont sortir en Allemagne (en version allemande : "Französische Secunde", jawohl, j'achète !), distribuées par Bomico (il est beau, mon mico).

Vous imaginez le même mec qui part un peu en Allemagne -histoire de se remettre de ses émotions avec Enigme à Madrid- et qui rachète une troisième fois le même soft sous son titre allemand ! Le 28 juin 1914, à Sarajevo, il a suffit de moins que ça pour déclencher la première guerre mondiale...

Et les MSXiens qui se plaignent qu'ils n'ont rien à se mettre sous la dent... Vous voyez les périls auxquels vous échappez ? ■



INFOGRAMES CHEZ LES JAUNES

Ça vaut 5800 yens (250 F environ) et ça plaît beaucoup aux petits japonais qui trouvent qu'un voyage en Europe pour ce prix-là, c'est une sacrée affaire ! Paris et le Moulin-Rouge, Barcelone et ses corridas, Cannes, Londres, Rome, Amsterdam et ses pétards, Hambourg et ses pétasses (et oui, c'est bien connu, il y a plein de femmes de mauvaise vie à Hambourg : les hamburgirls...). Et tout ça pour 5800 yens ! Il ne vous reste plus qu'à prendre l'avion pour acheter **L'Affaire** en version japonaise, une disquette pour MSX2. Le nec plus ultra du MSXien snob...

■

LORYGIM

Loriciels a décidé de vous faire travailler les neurones et les muscles de la main... "Pour ça, il y avait déjà Penthouse" pensent certains qui devraient avoir honte car il s'agit, en fait, d'un logiciel et d'une manette de jeu.

Le logiciel s'appelle **Neuro-Gym** et il est "basé sur les études d'éminents psychologues. Son but est de mesurer les aptitudes intellectuelles par une série d'épreuves, puis de les développer grâce à des exercices personnalisés. L'évaluation du Q.I. qui en découle permet d'établir ensuite un entraînement global ou centré sur les points faibles de l'utilisateur. C'est une véritable salle de musculation du cerveau !" (Disponible fin septembre sur ST et PC).

La manette répond au doux nom d'**Executive Joystick** et est spécialement conçue pour s'adapter sur les claviers

d'ordinateurs, grâce à un autocollant double face. Elle s'adapte très agréablement sur la plupart des ordinateurs, se fondant même parfaitement avec les couleurs de l'Amiga, du C64, des Thomson et du Sony HB700 : un vrai caméléon ! La couleur n'est pas exactement celle du ST, mais elle s'adapte bien dessus. Pour l'Amstrad CPC, les couleurs sont très différentes et le câble un peu court, mais ça fonctionne quand même... On choisira cette petite manette pour les jeux d'adresse, tout en gardant un bon vieux gros Quick des familles pour les "Shoot'm Up" frénétiques !

Une salle de musculation du Q.I. et une petite manette de joie... Après tout, on n'est pas si loin de Penthouse ! ■

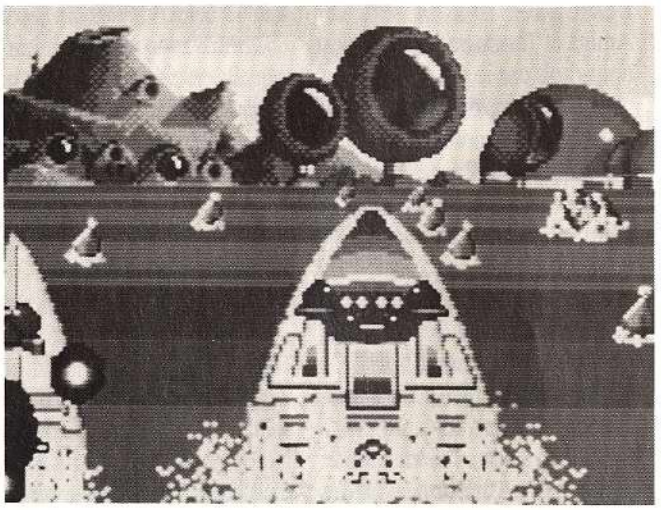
FIRE AND TITUS

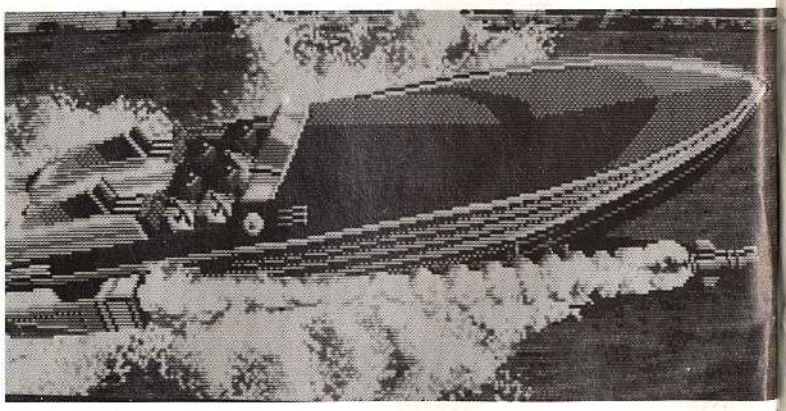
Ça bouge du côté de Gagny où Titus, la firme des frères Caen, met les bouchées doubles pour la rentrée ! Non contents d'avoir créé une filiale aux Etats-Unis, ils débarquent en force sur la vieille Europe avec des jeux à faire fuir une assemblée de dames patronnesses ! Normal, les programmeurs de Titus carburent au hard-rock et ça se voit, ce ne sont pas là des jeux pour mauviettes !

Quatre sorties en septembre -**Fire and Forget** sur Amstrad CPC et **Off Shore Warrior** sur Amiga, ST et CPC- seront suivies par **Crazy Cars** sur Macintosh et Macintosh II et **Galactic Conqueror**, une nouveauté sur Amiga.

Titus, fils de Vespasien, régna sur Rome de 79 à 81. Son règne très libéral (il fit construire le Colisée, les Thermes et l'Arc de Titus) commença très fort avec l'irruption du Vésuve, qui détruisit Pompéi, Herculanum et Stabies.

Ça promet... ■





AMIGA

les prix

UNITÉS CENTRALES ET CONFIGURATIONS

A 500	512 Ko RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**4725 F**
A 500 C	A 500 + moniteur couleur 1084	**7490 F**
A 2000	1 Mo RAM + lecteur 3"1/2 + souris	**11590 F**
A 2000 C	A 2000 + moniteur couleur 1084	**14790 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 interne A 2010	1690 F
3"1/2 externe A 1010	2090 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 ext. + affichage	1790 F
MONITEURS	
Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084	2990 F
Couleur HR reman. A 2080	4490 F
Couleur multi synchro	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko interne A 501	1095 F
2 Mo externe	4990 F
1,5 Mo int. sans mémoire	2100 F
2 Mo interne A 2052	3600 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe + cont. AMIGA A 500	6990 F
20 Mo interne + cont. PC A 2092/PC 5060	6150 F
20 Mo interne + cont. AMIGA A 2092/A 2090	6150 F
ÉMULATEURS	
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 3"1/2 A 2086 D	NC
GRAPHIQUE/VIDÉO	
Digiview	1990 F
Frame grabber N/B	8890 F
Frame grabber couleur	9350 F
Filtre électronique	2690 F
Genlocker vidéo comp. int. A 2300	NC
Genlocker vidéo comp. ext. GST 30	3390 F
Genlocker + encoder ext. GST 1000	14900 F
Encoder PAL EPAL	2590 F
Interface vidéo comp. PAL A 2032	790 F
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Tablette Easyl/500	4590 F
Tablette Easyl/2000	5390 F
Graphiscope II **PROMO**	1000 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. A4 ANGALIS	11990 F
Table traç. A3 ANGALIS	NC
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Souris	270 F
Crayon optique	NC
TÉLÉMATIQUE	
Modem DTL 3000	6400 F
Modem DATAPHON S 21-23 D	3990 F
Émulateur ARCHOS	1190 F
Émulateur FLAMITEL	1490 F
Émulateur DIGA	990 F
SON	
Interface Midi	520 F
Perfect sound	990 F
Pro Midi studio	1590 F
Sound sampler	990 F
Visual Aural	2490 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LQ 500	3 790 F
LC 24 10	4 990 F		

les promos

AMIGA 500 + moniteur couleur 1084

7490 F

+ GRATUIT : 1 PACK AU CHOIX

- **PACK LUDIQUE : 3 SUPER JEUX SURPRISE**

OU

- **PACK UTILITAIRE : DELUXE PAINT + DELUXE PRINT**

OU

- **PACK BUREAUTIQUE : SUPERBASE + TEXCRAFT**

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- ***2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !***
- ***un SAV compétent et intégré***
- ***facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel***
- ***la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale*****
- ***le service spécial collectivité.***

Allo Danièle : (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

EXCLUSIF : LE DÉFI!

-50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

**sauf laser **de plus de 5 000 F.*

AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10% de produit en plus
saut promos

le choix

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

GRAPHIQUE/VIDÉO	
Aegis Animator	950 F
Aegis Draw +	1899 F
Aegis Impact	1699 F
Aegis Video Titler	1400 F
Animate 3D	1299 F
Butcher	339 F
CAO 3D	1490 F
DeLuxe Paint II PAL	650 F
DeLuxe Print	900 F
DeLuxe Vidéo 1.2	950 F
Digipaint	580 F
Dynamic CAD	1100 F
Grabbit	299 F
Page Flipper	400 F
Photon Paint	740 F
Printmaster +	500 F
PRO Vidéo	600 F
Sculpt 3D	899 F
Silver	1700 F
TV Show	770 F
Vidéoscape 3D	1549 F
LANGAGES	
Aztec C Comp.	2000 F
Climate	370 F
Lattice C 4.0	1790 F
Macro Assembleur	679 F
MCC Pascal	670 F
True Basic	1184 F
MUSIQUE	
Aegis Audiomaster	590 F
Aegis Sonix	790 F
DeLuxe Music	800 F
Dr T'S	1990 F
Dynamic Drum	450 F
Future Sound	2000 F
Instant Music	293 F
Music Studio	399 F
Synthia	950 F
X Music	950 F
BUREAUTIQUE	
DB Man	1439 F
Page Setter Fr.	1690 F
Professional Page	3690 F
ProWrite	1120 F
Scribble	750 F
Superbase Pro	1490 F

WELLDONE

Textcraft	790 F
VIP Professional	1400 F
Vizawrite	1490 F
JEUX	
Ums	NC
Barbarians	195 F
Arkanoïd	235 F
Arkanoïd II	230 F
Ferrari F1	250 F
Jeanne d'Arc	280 F
Explora	350 F
Faery Tale	320 F
Capone	240 F
Xenon	200 F
Zoom	220 F
Superski	230 F
Tanglewood	220 F
Sub Battle	289 F
King of Chicago	260 F
Buggy Boy	230 F
Destroyer	250 F
Ice Hockey	220 F
Pandora	240 F
Bionic Commando	240 F
Desolator	240 F
Garrison	240 F
Space Racer	220 F
Chess M 2000	260 F
Bermude Project	285 F
Iron Lord	320 F
Macadam Bumper	286 F
Ports of Call	260 F
Roadblaster	285 F
The Three Stooges	295 F
Paladin	320 F
NOUVEAUTES	
Pow	295 F
Bomb Buster	NC
Ganymed	NC
Space Harrier	NC
Giana Sister	240 F
Isp Hang On	NC
Enduro Racer	NC
Ikari Warriors	NC
Vixen	230 F
Carrier Command	290 F
California Games	290 F

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Intuition	350 F
AmigaBasic	249 F	Langage Machine	199 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Romkernel Manual	295 F
Programmer's Handbook I	295 F	Trucs et Astuces	199 F
Programmer's Handbook II	295 F	Trucs et Astuces (disk)	120 F
Sound and Graphics	240 F		
AmigaDos manuel Fr.	199 F		
AmigaDos Référence	149 F		
AmigaWorld	40 F		
Bien Débuter Amiga	149 F		
Clefs pour Amiga	195 F		

AMIE LE PRO.

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM _____

ADRESSE _____

_____

VILLE _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

TÉL. : _____

MON ORDINATEUR : _____

_____

MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

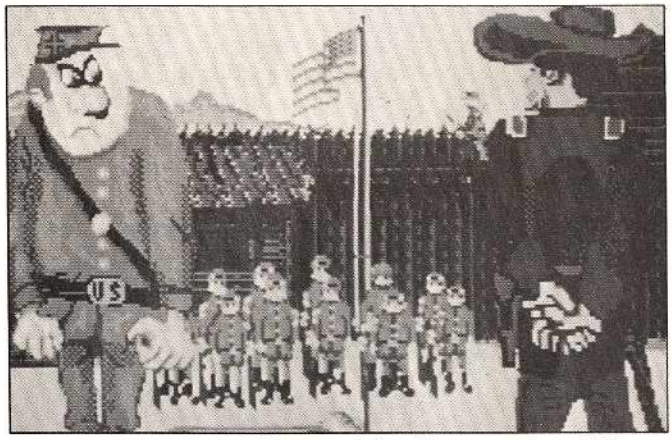
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

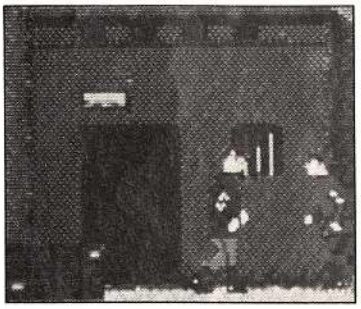
DATE _____ SIGNATURE

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)

INFOGRAMES CHEZ LES BLEUS

Après Bobo, **Les Tuniques Bleues** ! Suite à son contrat d'exclusivité avec les éditions Dupuis, Infogrames continue ses adaptations des plus célèbres B.D. de l'école belge. Vous connaissez sûrement les aventures du sergent Chesterfield pendant la guerre de





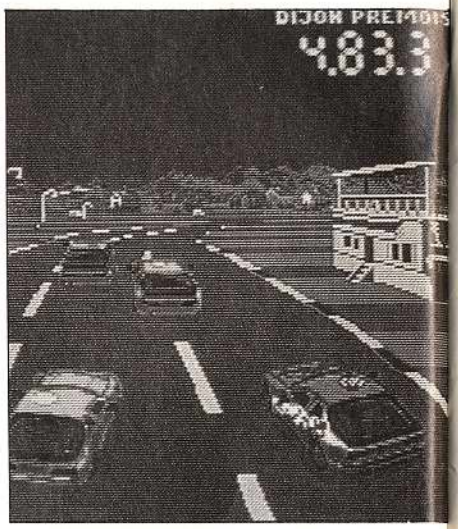
Sécession, avec les célèbres : "Chargez ! ! !" du capitaine Stark, un allumé des charges sabre au clair, ce qui n'est pas du tout la tasse de thé de Blutch, le copain de Chesterfield. Les personnages de Lambil et Cauvin prendront vie sur ST, PC, Amiga dès cet été et arriveront en septembre sur Thomson et Amstrad. ■

FERDINAND ET LA MICRO

Si on lui avait dit qu'un jour on pourrait disputer une course avec une voiture portant son nom tout en restant chez soi, Ferdinand aurait éclaté de rire !

C'est en 1931 à Stuttgart, que Ferdinand Porsche fonda un petit bureau d'études et de consultation en engineering automobile. La première Volkswagen y vit le jour et M. Porsche fut le vrai papa de la Coccinelle ! Ce n'est qu'en 1950 qu'il commença à construire des automobiles, le premier modèle étant le roadster 356, sur la base d'une Volkswagen. En 1986, la production annuelle était de plus de 50 000 voitures et, en 89, la Porsche 944 sera déclinée sous quatre modèles, dont la 944 Turbo Cup de 250 chevaux !

C'est cette voiture qui a été choisie par Loriciels pour représenter ses couleurs sur les circuits de course, conduite par René Metge (cf Micro News n°11) et on attend impatiemment **944 Turbo Cup** qui sortira fin septembre sur



Amiga, ST, CPC, C64 et PC. Ce logiciel fera sans doute date dans les jeux de simulation automobile puisqu'il a été produit sous la supervision technique de Metge, afin de rendre au mieux l'atmosphère et les sensations que l'on a au volant d'une voiture de course. Les premières photos d'écran sont alléchantes et une surprise vous attendra lorsque vous irez acheter le soft ! ■

NEC CRAC

Tony Takoushi, l'un des correspondant anglais de Micro News, est sur le point de se faire lyncher...

Suite aux articles sur **la console NEC** qu'il a fait paraître en Angleterre (après ceux de Micro News), le bureau de NEC à Londres a reçu des centaines d'appel demandant la date de commercialisation de l'engin. Or rien n'est prévu pour le moment, tout comme en France d'ailleurs. "C'est votre faute !" hurle l'honorable M. Yasui, de NEC Angleterre, qui, du coup, a repris la pratique du kendo et aiguise son sabre tous les matins. Aux dernières nouvelles, on aurait aperçu Tony Takoushi à l'aéroport d'Heathrow, se renseignant sur le prix d'un billet pour l'Alaska. En aller-simple... ■

ATARI ST

les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **3490 F**

520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **5490 F**

1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD — **4490 F**

1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124 — **5990 F**

1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425 — **7490 F**

MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **11800 F**

MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124 — **15300 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe SF 314	1790 F
3"1/2 externe CUMANA	1490 F
5"1/4 externe CUMANA	1990 F
MONITEURS	
Monochrome SM 124	1490 F
Couleur Sc 1425	2490 F
Monochrome A3	NC
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F
EXTENSIONS	
512 Ko pour 520 STF	990 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F
DISQUES DURS	
20 Mo externe SH 205	4490 F
20 Mo interne SUPRA	NC
50 Mo externe LEADMAN	NC
ÉMULATEURS	
MAC ALADIN	2490 F
PC PCDITTO	790 F
VIDEO	
Digitaliseur REALTISER	1790 F
Digitaliseur PRO 87	2870 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F
Codeur PAL	2600 F
Filtre électronique	NC
Caméra HV 720	3350 F
Objectif SCHNEIDER	950 F
Zoom COSMICAR	4450 F
Statif ROHEN	1800 F
Handy Scanner 2 gris	3990 F
Handy Scanner 16 gris	NC
GRAPHIQUE	
Scanner CANON A4	11560 F
Scanner CANON A3	15120 F
Table graph. CRP A4	4490 F
Table graph. CRP A3	8490 F
Table traç. ANGALIS A4	11990 F
Table traç. ANGALIS A3	NC
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties analogiques	700 F
8 entrées 8 sorties log.	550 F
4 sorties relais	650 F
1 entrée 1 sortie analog.	550 F
Free boot	350 F
Inverseur mono couleur	250 F
Interface 4 joueurs	79 F
SON	
ST Replay	690 F
Pro sound designer	790 F
TÉLÉMATIQUE	
Modem	1990 F
Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		**AMSTRAD**	
120 D	1 850 F	DMP 3160	2 290 F
LSP 10	2 790 F	DMP 4000	3 995 F
MSP 15	4 590 F	LQ 3500	3 990 F
STAR		**EPSON**	
LC 10	2 490 F	LX 800	2 690 F
LC 10 couleur	2 950 F	LQ 500	3 790 F
LC 24 10	4 990 F		

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- ***2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !***
- ***un SAV compétent et intégré***
- ***facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel***
- ***la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale*****
- ***le service spécial collectivité.***

Allo Danièle : (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

EXCLUSIF :

LE DÉFI !

-50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**

**sauf laser **de plus de 5 000 F.*

AMIE LE PRO.

11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
saut promos

les promos

TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ
5490 + 1390 = ~~6880~~ F
5990 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ
7490 + 1390 = ~~8880~~ F
7990 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 15

le choix

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Quick shot turbo	135 F	**RANGEMENT**	
Speed king	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
Professional	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
WICO command	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
PROTECTION (housse toile plastique)		50 disk 5" 1/4	90 F
		100 disk 3" 1/2	125 F
Clavier	70 F	100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3" 1/2 SFDD — PAR 10 = 89 F — PAR 100 = **850 F**

DISQUETTES 3" 1/2 DFDD — PAR 10 = 100 F — PAR 100 = **900 F**

DISQUETTES 3" DFDD — PAR 10 = 190 F — PAR 100 = **1800 F**

DISQUETTES 5" 1/4 DFDD — PAR 10 = 40 F — PAR 100 = **350 F**

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		**PAO**	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR		**ÉDUCATIFS**	
K Spread	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomat 2	875 F	Bac Géo 1re term.	226 F
VIP Professional	2050 F	Bac maths (B) 1re term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1re term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1re term.	226 F
Sigmun II	1475 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
Rédacteur	480 F	Ballade outre Rhin	213 F
UTILITAIRES		Bosse des maths 5e	221 F
PC Ditto	760 F	Enigme à Madrid	213 F
Twist	368 F	Enigme à Munich	213 F
K Switch 2	295 F	Fonctions et complexes	260 F
MUSIQUE		Géométrie	260 F
Creator	2475 F	Le traceur	260 F
EZ Track	640 F	Maths 2 à 6	260 F
Music Cons. set	249 F	Objectif Europe ou France	213 F
Music studio	315 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
LANGAGES		Rody Mastico	175 F
GFA Basic 3.0	725 F	**JEUX**	**NOUVEAUTES**
Interpréteur C	325 F	Jeanne d'Arc	245 F
Lattice	990 F	Buggy boy	213 F
Profimat	485 F	Thundercats	220 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Jet	399 F
Film Director	590 F	Skull	245 F
Art Director	490 F	Overlander	220 F
Quantum Paint	275 F	Arkanoïd II	195 F
Cyber Studio	850 F	Mickey Mouse	220 F
Aegis Animator	565 F	Lords of Conquest	250 F
Spectrum 512	650 F	Disector	250 F
GFA Artist	495 F		
Degas Elite	220 F		

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

ELITE SUR ST

Elite, le plus beau jeu du monde, devrait sortir sur ST le 28 septembre en Angleterre et sur Amiga le 2 novembre. Seul problème, ça fait plus de six mois que Rainbird retarde régulièrement la sortie. S'ils nous refont le coup encore une fois, je craque. A bon entendeur...

Par contre, **Rainbird** prépare plein d'autres choses pour ces jours-ci. Le prof ST vous en a déjà parlé le mois dernier, **Verminator** est enfin prêt : un

arcade/aventure de haute volée, de même que **Dragon**, avec des sprites gigantesques. Le sprite du dragon occupe carrément la moitié de l'écran et l'ensemble est malgré tout très rapide. Sinon, **Starglider 2** est enfin fini, je l'ai vu. Le numéro 1 fut un des tous premiers hits sur ST. Le 2 est tout aussi rapide, avec un petit détail en plus : les graphismes sont en faces pleines ! Extraordinaire, il faut vraiment le voir pour le croire. Quand je pense que vous allez devoir attendre encore un mois, vraiment, je vous plains. Depuis la sortie de V[illegible]s, Rainbird sort un

jeu en 3D tous les 15 jours. Le prochain (après Starglider 2) sera **Whirligig** dont le prof ST vous a déjà causé. Là encore, je vous promets quelque chose de vraiment stupéfiant au niveau technique. Ce que j'en ai vu laisse augurer un des plus grands jeux de l'année, pas moins. L'ensemble de ces nouveautés Rainbird sortira entre début septembre et mi-octobre.

QU'ILS SONT GROS !

Dans notre précédent numéro, fin juin, nous vous avions parlé de **Barbarian 2** sur C64. Nous sommes désormais en mesure de vous en dire plus car Peter Stone, le PDG de Palace Software, est venu nous voir avec les préversions ST et CPC. Je précise tout de suite que, à notre plus grand regret, il n'est pas venu avec Maria Withaker. But, no problem,

he will ask her to come next month... Barbarian 2 est sensiblement différent du premier et se rapproche presque d'un jeu d'arcade/aventure, tout en gardant la richesse des combats du premier. Il y a des monstres fabuleux. Je ne vais pas trop vous donner de détails, la découverte et la surprise restant un des plus grands plaisirs du soft. L'animation est excellente sur C64 et reste très bonne sur CPC. Dommage simplement que le graphisme soit moyen, mais il n'était guère possible de faire mieux sur la machine. Pour les connaisseurs, c'est du niveau de Barbarian 1 en un peu moins précis, nombre de sprites à l'écran oblige. Par contre la version ST est stupéfiante, dix fois, non, cent fois mieux que Barbarian 1. Palace développe enfin des versions ST spécifiques. Ce sera à coup sûr l'un des hits de l'année sur ST. Les graphismes sont sublimes et l'animation extraordinaire. Je peux même vous révéler qu'une partie de la version Atari a été faite grâce à Shoot'em Up Construction Kit, de Outlaw (alias Palace) qui sortira bientôt sur ST. Et quand vous aurez vu Barbarian 2, je peux vous garantir que vous courrez

Qu'ils sont beaux ! Ah, on aimerait bien les avoir sous la main ! Qui ça ? Mais les jeux Palace Software, voyons, à quoi pensiez-vous donc ?

l'acheter... Au fait, la prochaine fois que vous voyez Peter, dites-lui de ne pas oublier de venir avec Maria...

les prix

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome **1990 F**
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur **2990 F**
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome **2990 F**
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 290 F
Disquette DD1 1990 F
Disquette FD1 1590 F

EXTENSIONS
64 Ko RAM DK'Tronics 490 F
256 Ko RAM 990 F
256 Ko Silicon disk 990 F

GRAPHIQUE
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique DART 464 350 F
Crayon optique DART 6128 690 F
Souris AMX 690 F

VIDÉO
Digitaliseur VIDI 990 F
Tuner télé 1390 F
Tuner télé avec télécom 1690 F
Scanner DART 790 F

AUDIO
Synthètiseur vocal 540 F
Synthétiseur musical 980 F
Clavier musical 1350 F
Digital drum 370 F

TÉLÉMATIQUE
Modem DTL 2000 1590 F
Modem DTL 2000 + 1990 F
Émulateur minitel KENTEL 390 F

INTERFACES
RS 232 590 F
Adaptateur MP1 590 F
Adaptateur MP2 490 F
Multiface 2 570 F

CÂBLES
Péritel 150 F
Centronics 150 F
Magnéto 70 F
Doubleur joystick 100 F
Rallonge 464 130 F
Rallonge 6128 160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160 1690 F **CITIZEN 120 D 1850 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Autoformation Assembleur 195/295 F
Calcumat /390 F
Dams /395 F
Datamat /390 F
La Solution /790 F
Superpaint /250 F
Textomat /390 F

ÉDUCATIFS
Énigme à Madrid /213 F
Énigme à Munich /213 F
Équations 150/200 F
Espace et solitude 170/200 F
Exam 170/200 F
Français CM 170/200 F
Français sans CP/CM 170/200 F
Géométrie 170/200 F
Le monde /197 F
Maths 2e cycle 200/250 F
Maths 2e cycle II 170/200 F
Maths 3 170/200 F
Maths 4 170/200 F
Maths 5 170/200 F
Maths 4/5 170/200 F
Maths 6 170/200 F
Maths CE 170/200 F
Maths CM 200/250 F
Ortho CM 170/200 F
Sciences naturelles /199 F

JEUX
Street Fighter 99/149 F
Sky Hunter 95/155 F
Conspiration 109/169 F
Karate Ace 105/155 F
Arctifox 109/169 F
Bard's Tale 109/169 F
Ikari Warriors 95/155 F
Bad Cat 105/145 F
Mickey Mouse 95/155 F
Skate Crazy 99/149 F
Cobra 119/169 F
Match 3 119/169 F
Unitrax 96/149 F
Terramex 95/155 F
Bedlam 96/149 F
Nebulus 92/139 F
Arcade Action 115/185 F
Arkanoïd II 99/149 F
Gabrielle /179 F
E.X.I.T. /179 F
Novhateur 155/195 F
Mega Apocalypse 92/139 F
Gee Bee Air Rally 109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme 199 F
Bien débuter CPC 6128 99 F
Grand livre du Basic 149 F
Livre du CP/M Plus 149 F
Livre du langage machine 129 F
Livre du lecteur de disquette 149 F
Programmes et applications éducatifs 179 F
Trucs et astuces 149 F

COMMODORE AMSTRAD

les services

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

- *2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !*
- *un SAV compétent et intégré*
- *facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel*
- *la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale***
- *le service spécial collectivité.*

Allo Danièle : (1) 43 57 48 20

**sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4 000 F*

3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS. (1) 43 57 82 05.

AMIE LE PRO.
11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20 Métro : République
69, cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

le choix

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos **1450 F**
C 64 ancien modèle **PROMO** **800 F**
C 128 D + Jane **3990 F**

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS
Cassette 1530 250 F
Disquette SF 1541 1650 F
Disquette DE 1571 2490 F
Disquette SF 1570 PROMO 1200 F

MONITEURS
Monochrome vidéo + son 1000 F
Couleur 40 col. 1802 1790 F
Couleur 80 col. 1084 2990 F

EXTENSIONS
256 Ko pour C64 1764 990 F
256 Ko pour C 128 1700 490 F
512 Ko pour C 128 1750 1190 F

VIDÉO
Digitaliseur print TECHNIC 1290 F
Convertisseur PAL RVB 350 F
Tuner télé 1350 F
Tuner téle avec télécom. 1690 F

GRAPHIQUE
Souris 64 MAGIC MOUSE 320 F
Souris 128 1351 590 F
Tablette graphiscope II 990 F
Crayon optique 410 F

AUDIO
Interface Midi 365 F
Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC 480 F
Sampler 850 F

TÉLÉMATIQUE
Modem DIGITELEC DTL 1590 F
Modem DIGITELEC DTL + 1990 F
Émulateur minitel 390 F

INTERFACES
Centronics 890 F
IEEE 1590 F
RS 232 650 F
Power Cartridge 450 F
Action replay IV 425 F
Superpic 425 F

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO 600 F **MPS 1250 2090 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES
Basic 64 /350 F
Basic 128 /450 F
Calc Result /200 F
Datamat /350 F
Easy Script /100 F
Extra Tool /200 F
Géocalc /350 F
Géodex /350 F
Géofile /350 F
Géopublish /495 F
Géos /420 F
Géos Fontpack 1 /250 F
Géospell /250 F
Géoswrite Workshop /350 F
Heartland 89/149 F
Oxford Pascal 150/250 F
Pascal 64 /350 F
Profimat /350 F
SuperPaint /350 F
Superbase 64/128 /495 F
Swift 128 /450 F
Textomat /350 F
Tool /350 F
Virgule Sénior 64/128 /750 F

ÉDUCATIFS
Algèbre I ou II /190 F
Anglais I à IV /190 F
Grammaire I à VIII /190 F
Maître mots /190 F
Mimi la fourmi /295 F
Orthographe I à IV /190 F

JEUX
American Civil War /259 F
Karaté Ace 105/155 F
Dark Castle /195 F
Bard's Tale III /309 F
Patton Vs Rommel /259 F
6 Pale III 115/185 F
Shate Creasy 105/159 F
Dream Warrior 95/155 F
Ikari Warriors 95/155 F
IO 93 F/145 F

LIVRES

Entretien et réparation 1541 149 F
Jeux d'aventures C 64 129 F
Langage machine tome 2 149 F
Livre du 1570/1571 179 F
Livre du Basic 7.0 149 F
Livre du CP/M C 128 149 F
Livre du lecteur 1530 99 F
Livre du lecteur 1541 179 F
Peeks et pokes C 128 129 F
Trucs et Astuces C 128 249 F

AMIE LE PRO.

les promos

AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV ~~5380 F~~ 4890 F

les promos

COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 ~~3300 F~~ 2490 F

VOIR BON DE COMMANDE P. 15

CAPTAIN EXXOS

L'Arche du Captain Blood sortira en septembre sur tous les ordinateurs encore en circulation dans la galaxie et non encore contaminés par la "bloodmania", y compris Spectrum, Thomson, Macintosh et Apple 2 GS. Seul le MSX est laissé de côté, des pourparlers étant en cours pour une commercialisation au Japon. (Crafton & Xunk avait ainsi été acheté par les Japonais qui l'adaptèrent pour le MSX2 et le revendirent alors aux Français. Qui est le plus malin ? Les Français qui ont laissé les Japonais faire le travail ou les Japonais qui revendent ce qu'ils ont acheté ?).

Nous vous avions fait un compte-rendu dans le dernier numéro des élucubrations de Philippe Ulrich qui a révélé que toutes les créations d'Ere Informatique étaient en fait l'œuvre d'une entité monstrueuse nommée Exxos. Jusqu'à présent, les dirigeants d'Ere avaient réussi à garder le secret, maintenant la bête en (sur)vie dans un horrible cachot (l'un de ces fameux "trou d'air")... Des animaux vivants -et de temps en temps une jeune vierge fraîche et appétissante- étaient régulièrement descendus jusqu'à l'immondice, à l'aide d'une corde. On ne sait ce qu'il advint mais les chefders (les chefs d'Ere), probablement trop occupés à compter leurs dollars, relâchèrent leur surveillance et le monstre s'échappa... On dit aussi que la colère le rendit fou furieux car les chefders avaient instauré un odieux droit de cuissage sur les jeunes vierges... Toujours est-il que, désormais, Ere s'appelle Exxos et que la Bête mène tout son monde à la baguette, finie la rigolade !

Tous les nouveaux logiciels devront donc répondre aux critères suivants : scénario sophistiqué, couplage avec une nouvelle inspiration puisée dans l'univers de la science-fiction et du fantastique, réalisation technique et graphique propre à traduire le plus fidèlement les subtilités du récit. Chaque sortie fera l'objet d'une célébration, dans le plus pur style fantastique.

"ATA ATA HOGLO HULU, que l'Exxos soit avec vous", n'arrête pas de dire Ulrich.

"C'est ça, c'est ça", lui répondent poliment les journalistes, sans pouvoir s'empêcher de regarder par dessus son épaule, s'attendant à chaque instant à voir apparaître une ambulance et des infirmiers...

Plusieurs jeux sont ainsi prévus pour cet hiver. D'abord **The Temple of the Flying Saucers**, dont nous vous parlions en avant-première le mois dernier. Puis deux softs qui n'ont pas encore de nom : une **simulation de billard** français et américain en 2 et 3D, dans la lignée de Macadam Bumper et **un jeu d'arcade de Herbulot et Bouchon** qui se joue sous forme de duels avec des champions des huit civilisations connues de l'univers. Quatre épreuves sont au programme : maîtrise de l'énergie, des ondes mentales, de l'espace, du temps. Avant chaque épreuve, un robot entraîneur est à la disposition des candidats.

Voici la description des trois premières épreuves.

Maîtrise du temps : réussir le plus grand saut en longueur dans le temps. Pour prendre de l'élan, il faut passer par un cercle fait de sept soleils. Le saut accompli, le concurrent vieillit très rapidement puis se transforme en d'autres entités avant de reprendre son apparence initiale.

Maîtrise de l'espace : à l'intérieur de l'anneau de Saturne, un slalom délimité par les étages des vieilles fusées abandonnées dans l'espace. Pour avoir des points, il faut être en première position et passer les portes du bon côté. On peut envoyer l'autre concurrent dans le décor par tous les moyens.

Maîtrise des ondes mentales : les deux candidats sont face à un mur, sorte de circuit imprimé de la forme d'un cerveau, avec deux lobes. Chaque candidat dispose d'une boule qui flotte dans l'espace et qu'il doit projeter par onde mentale contre le mur. Au départ, chacun est maître de la moitié du tableau, le but étant de s'adjuger la totalité.

Bon, on fait une petite pause, le temps de récupérer...

Ça secoue de lire des trucs pareils !

Arrivé à ce point, une constatation s'impose...

Ou bien l'Exxos existe vraiment, car ces scénarios n'ont vraiment pas grand chose d'humain... ou bien chez Ere, pardon Exxos, ils sont réellement très allumés et ils doivent s'enfiler 300 microgrammes de LSD tous les matins dans leur Banania, histoire de garder la forme... ou bien... j'ose à peine imaginer !

Ou bien je me fais vieux et ce soft est encore bien parti pour tout révolutionner à sa sortie, comme l'avait fait Captain Blood ! ■

GRAND BEAU TEMPS

Pour la petite équipe d'Ocean France (moins de 10 personnes), pas question de vivre des rentes prodiguées par la maison mère ni de se borner au rôle d'ambassadeur commercial. Bien plus qu'une succursale ou qu'un comptoir, la vocation d'Ocean France est avant tout celle d'un labo de recherche. Contrairement à ce qui se passe en recherche fondamentale et tout à fait en accord avec Prof ST, les retombées sont instantanées (extemporanées ..?). Et en plus ils sont jeunes, sympathiques, plein d'idées et de savoir faire, ce qui ne gâche rien.

Comme vous devez vous demander à quoi rime ce cirage de pompes et comme une morale peut être tirée de toute chose (Dong, dong, vois-tu scarabée...), on peut en conclure qu'une averse de logiciels assez infernaux est à prévoir (des adaptations de "vrais" jeux d'arcade pour l'instant).

Oh ben ça alors, je crois que c'est la première fois que j'écris un truc aussi gentil.

Faudrait que je me reprenne en main rapidement. ■

QUATRE NOUVEAUX AMSTRAD

Le 13 septembre, Amstrad devrait annoncer quatre nouvelles machines. Je dis devrait car il est possible que l'annonce ne porte que sur trois nouveaux micros, le quatrième étant peut-être différé.

- **AT 286**, le PC 2640 (nom encore provisoire). Il était temps qu'Amstrad se décide : face aux géants du compatible, ça ne fait pas sérieux de n'avoir qu'un PC. Fourni avec 640 Ko de mémoire, un disque dur 20 mégas, il sera vendu moins de 20 000 F. Il s'agit, semble-t-il, d'un AT ultra-classique, dont le seul intérêt devrait être le prix.

- **AT 386**, le PC 3640. Très peu d'informations ont filtré que ce soit sur la machine ou sur son prix. On peut toutefois supposer qu'il sera EGA ou Hercules et disposera de mémoire dynamique rapide. Par contre, il n'est pas évident que le 386 tourne à 20 Mhz, du moins pas sur le premier modèle présenté.

- **PS/2.** Et oui, le grand secret d'Amstrad, c'était ça. Suite à un accord étonnant avec IBM

(session réciproque des brevets), Amstrad est le seul constructeur au monde à pouvoir faire un compatible PS. Impossible d'obtenir beaucoup de détails. On parle seulement d'un full-compatible, donc avec bus MCA. On murmure également que, d'ici à dans six mois, Amstrad aurait un compatible pour tous les modèles PS/2. A suivre de près.

- **SINCLAIR PC !** Le gag, à tous points de vue. Comme Amstrad s'oriente de plus en plus vers le pro, la nouvelle machine de jeu s'appellera Sinclair. Mais si Sinclair est la marque la plus connue en Angleterre, son aura est nulle en France. En plus, ce Sinclair sera un compatible PC ! Quelle horreur ! Vendu avec un lecteur trois pouces et demi et sans moniteur, il pourra se connecter à la télé. Son seul atout par rapport à un PC classique serait un mode vidéo spécial permettant d'afficher 256 couleurs (certainement le mode CGA étendu, déjà présent sur le Thomson portable). D'après nos correspondants anglais, il semble que la machine tournerait avec un 8086 et non un 80286. Avec de telles caractéristiques, on ne peut qu'être sceptique quant à ses performances. Face à un ST ou un Amiga, un PC (même 256 couleurs) va ramer en vitesse et en animation...Vous imaginez, un mec qui achète un PC plutôt qu'un 68000 pour jouer, vous ? Au bout de trois jours, soit il se suicide soit il immole la machine... ■

LES NOUVEAUX ST ARRIVENT... UN DE CES JOURS !

Un nouveau ST, le ST Plus, arriverait en janvier au CES. Ce fameux ST Plus (fameux car les premières rumeurs datent d'il y a 8 mois) aurait 4096 couleurs, une sortie stéréo, une sortie MIDI encore meilleure et permettrait des scrollings horizontaux et verticaux supérieurs à l'Amiga grâce au...blitter. Alors faisons les comptes : le blitter a déjà un an de retard. J'ajoute encore six mois pour être tranquille. Le ST Plus, je vous le fais à 10 mois (la moyenne des retards d'Atari). Résultat, le ST plus devrait sortir, si tout va bien, entre fin 89 et mi-90 (de quel siècle ? demande le maquettiste). Deuxième chose, la fameuse console de jeu 68000 (annoncée en exclusivité par Sam Tramiel dans le numéro 10 de Micro News) devrait enfin arriver aux USA entre mars et juin prochain. Elle sera entièrement compatible avec les ST actuels mais ne possédera que 512 Ko de mémoire, bien évidemment sans drive mais avec un port cartouche. Elle sera vendue aux alentours de 2000 F, ce qui est cher pour une console, aussi performante soit-elle. Par ailleurs, Atari France lance la console XE durant l'automne. Sachant que celle-ci existe depuis plus d'un an aux USA, calculez la date de sortie de la console 68000 en France... Prenez votre temps, je ramasse les copies dans un an et demi ! ■

COUP DE FIL

Vous n'êtes pas au courant ? FIL sort entre septembre et octobre un paquet de nouveautés. Et, stupéfiante information, les nouveaux softs FIL sont excellents. Un niveau jamais atteint par la société auparavant, loin de là, ce qui explique certaines de nos hypothèses... On commence doucement avec **High Epidemy**, un arcade/aventure sur CPC, très mignon et surtout très marrant. Seul limite, il n'est destiné qu'aux joueurs relativement jeunes. Mais dans ce créneaux-là, il est vraiment idéal, au meilleur du CPC. On continue avec **Gédéon**, un éducatif sublime (n'ayons pas peur des mots) sur ST. Finissons les préparations avec le **Tour du monde en 80 jours**, un jeu d'aventure classique pour C64 ! Pas mal du tout, d'ailleurs, même si les graphismes sont un peu faibles. En tous cas, le scénario et la gestion par icones sont exceptionnels sur C64. Entrons maintenant dans le vif du sujet avec l'adaptation du célèbre film **Duel** (Steven Spielberg) sur ST et PC. Je n'ai encore pu voir qu'un prototype de la version PC et déjà, j'ai pris une claque. A voir les graphismes 4 couleurs du PC, ça risque d'atteindre le sublime sur ST. Sinon, le jeu est classique, mais bien foutu : vous devez vous enfuir en évitant le camion fou, tout en vous ravitaillant à droite, à gauche, etc. Superbe. Entrons dans le grandiose avec **Truck** sur ST, une géniale course de camions.

Aux Etats-Unis, c'est un sport. Avec Truck, vous aurez les différentes épreuves chez vous ! Superbe, magnifiquement animé et programmé, Truck est un programme d'enfer. Pour conclure, n'oublions pas **La Perle d'Arion**, jeu d'aventure classique sur CPC (cf Capitaine Pixel) et l'adaptation de **Numéro 10** sur ST (cf dossier sport), une adaptation plutôt bien réussie. ■

L'AMIGA AUGMENTE

Le mois dernier, nous avions souligné l'effort de Commodore qui réduisait le prix de l'**Amiga 500** d'environ 500 F. Le résultat ne se fit pas attendre puisque, durant le mois de juillet, certains magasins parisiens vendirent plus d'Amiga que de ST ! Malheureusement, c'est fini. L'A500 reprend son ancien prix. A la place, Commodore offre deux logiciels avec l'A500 : Superbase, gestion de fichier, et Textcraft Plus, un traitement de texte.

C'est vrai que ces deux softs (très bon d'ailleurs) valent plus de 1000 F. Mais franchement, quel intérêt d'offrir des logiciels pros avec une bécane de jeux ? Les revendeurs sont sceptiques... Nous qui espérions que la nouvelle direction de Commodore allait mettre l'Amiga en orbite vers le succès avec une politique commerciale plus dynamique ! Signalons quand même que cette offre est limitée jusqu'au 30 septembre 1988. ■

CARTES POSTALES

Merci pour toutes vos cartes ! Les plus belles et les noms des gagnants seront dans le prochain numéro. ■

SÉQUENCE ÉMOTION

C'est toujours un peu émouvant d'assister à la naissance d'un nouvel éditeur. En fait, si **Myriad**, l'éditeur, est nouveau, les programmeurs n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'on leur doit notamment le gigantissime Sapiens (les lecteurs les plus fins auront compris qu'ils viennent de Loriciels). Leur premier logiciel, **Albedo**, est plutôt bien fichu et rapide. Ça tombe bien puisqu'il s'agit d'un jeu d'arcade. Passons sur le scénario aussi compliqué que, heu, que quoi du reste ? Ah oui, aussi compliqué que cette phrase peut l'être. Passons, disais-je, et intéressons-nous au jeu. Comme dans Sapiens, on a le choix entre une musique "DMA" ou MIDI. L'action se déroule dans l'espace, le futur, en état d'apesanteur et en couleur. Le personnage que l'on dirige au joystick (ben tiens) ou à la souris, dispose d'un bouclier et d'un laser. Les épreuves composant le jeu, si elles obéissent aux mêmes règles (destruction de machins en tirant dessus, le rayon laser pouvant rebondir sur les murs), sont toutefois assez variées et suffisamment bien animées pour que l'on ne s'endorme pas. Allez, le temps de vous dire qu'il est possible de jouer à deux et que l'on attend plus du prochain jeu, et ce sera fini. Et je le prouve. ●

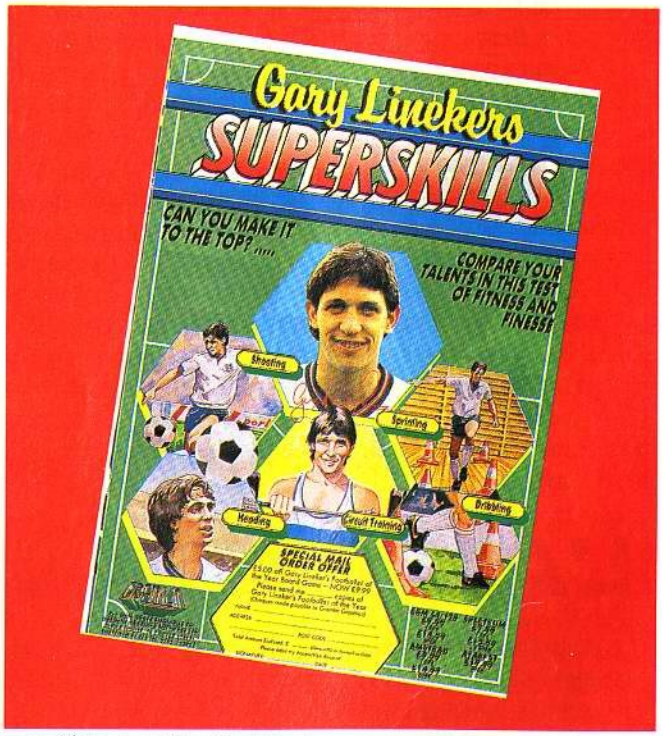
ESCROCS ?

Bomb Jack vient enfin d'être adapté sur ST et c'est une bonne nouvelle, parce que c'est un jeu très sympa sur lequel tous les fans de 8 bits ont beaucoup joué. Mais il y a une petite chose qui me chiffonne. Bomb Jack est encore disponible pour CPC et C64 en budget, c'est à dire à moins de 30 F. Par contre, la version Atari ST vaut plus de deux cent balles... D'ici à ce que la version Amiga (prévue pour dans quelques semaines) coûte encore plus cher.... ●

MATCH A L'OMBRE

Vous n'aviez pas aimé Gary Lineker Soccer, de Gremlin, sur CPC et C64 ? Tant pis pour vous, voici la suite, **Gary Lineker Superskills**, c'est à dire l'entraînement du champion (un des footballeurs anglais les plus célèbres) avec drible, footing, tête. Un mélange de foot et de Combat School, nettement plus réussi que le premier et qui devrait mieux marcher.

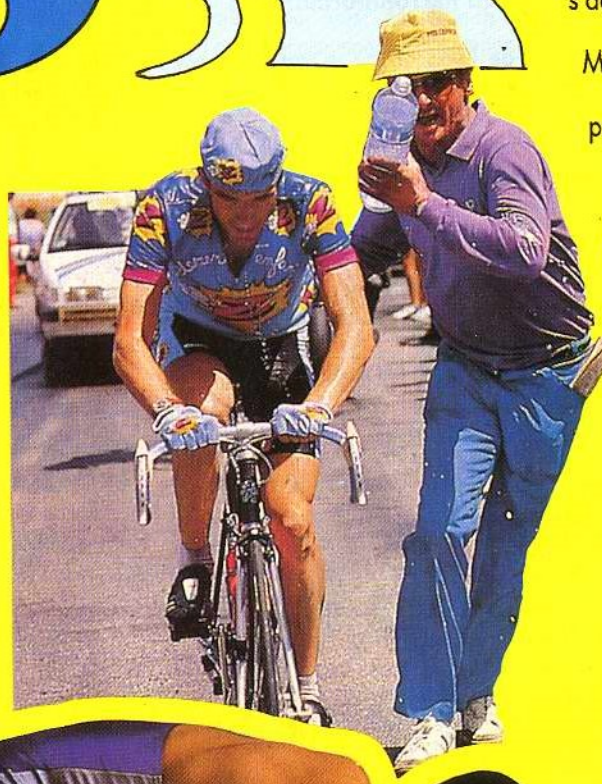
Vous n'aviez pas aimé Football Manager sur CPC ou C64 ? Tant pis pour vous, voila la suite, également dispo sur ST cette fois-ci. On me souffle que **Football Manager 2** serait une merde. Etonnante clairvoyance pour quelqu'un qui n'a jamais vu le soft. Et pourtant, c'est vrai ! Football Manager fait cependant un triomphe en Angleterre, mais chacun sait que les Anglais ne sont pas vraiment comme vous et moi, comme me le souffle un collègue. Par ailleurs, j'aimerais bien ne plus être interrompu et pouvoir écrire mes articles tranquillement, merci d'avance. ●

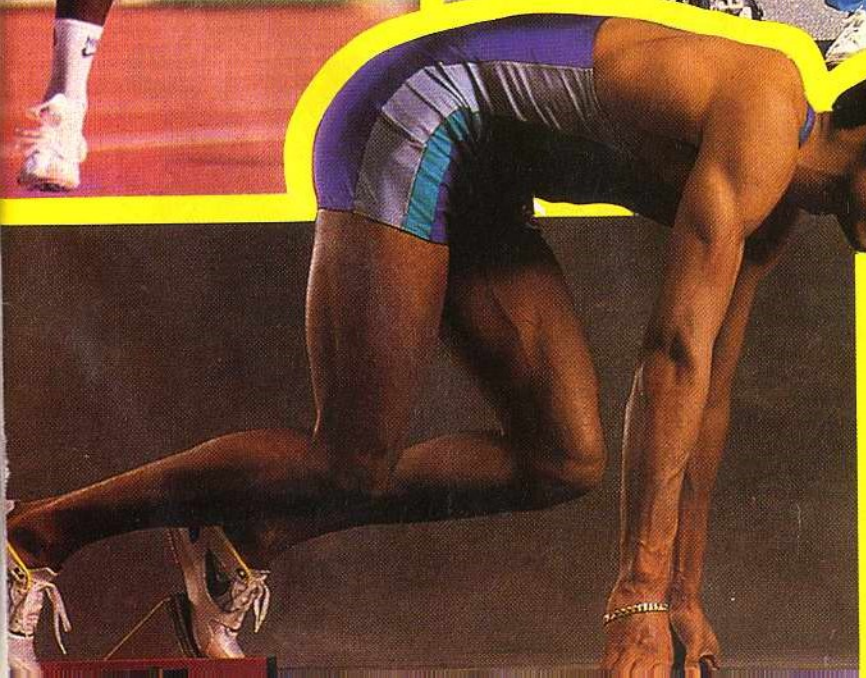


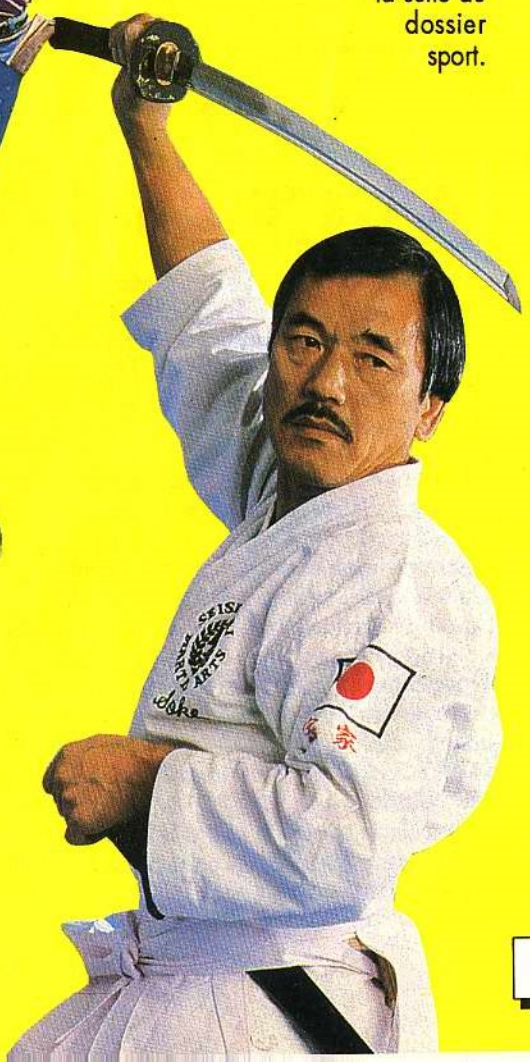
Dossier Sport

Dossier conçu par Olivier Fontenay et réalisé par Igor Lefeuvre & Bruno Ferret

Qui aurait pu croire que les plus grands champions français adoraient la micro informatique ? Nous, pardi. Et de passer trois mois sur le terrain pour rencontrer tous ces hommes qu'on a plus l'habitude de voir sur les podiums que derrière un joystick. Mais lisez plutôt : Michel Platini joue sur son Thomson, Bernard Hinault, à la pointe de la technologie, travaille sur son Mac et son minitel, le vice-champion du monde de Karaté a un Apple, Serge Dyot (le judoka) s'éclate sur sa console Sega et presque tous ceux qui sont venus découvrir la micro dans nos locaux ont craqué et veulent s'acheter des ST ou des Amiga : la grande universalité du sport.
Mais l'informatique n'est pas qu'un jeu pour les sportifs. Ce mois-ci, nous vous proposon deux exemples de la rencontre au sommet entre sport et micro : l'informatisation du Tour de France et la gestion de l'entraînement par ordinateur.
Rendez-vous le mois prochain, avec de nouvelles vedettes pour la suite du dossier sport.







EXCLUSIF

PLATINI RÉPOND A MICRO NEWS

Plus belle carte de visite du football français, Michel Platini est aujourd'hui un jeune retraité du sport. Voici pour l'image d'Epinal. Homme d'affaires et de communication : télévision, presse écrite, publicité, ligne de vêtements de sport, voilà pour la réalité. En exclusivité pour Micro News, Michel Platini nous a révélé quels sont ses rapports avec la micro-informatique.

Micro News - *Michel, comment abordes-tu la micro ?*

Michel Platini - La micro-informatique m'intéresse surtout pour le côté ludique, les jeux sont un excellent moyen de décompresser. Mais je me rappelle que j'avais été très intéressé par la micro lors de l'installation des premiers ordinateurs dans les écoles. Je participais alors aux Olympiades de la micro.

M.N - *Quelles bécanes utilises-tu ?*

M.P - Je possède un TO7 et un MO5 qui datent de l'époque où je travaillais avec Thomson.

M.N - *La micro peut-elle être utile aux footballeurs ?*

M.P - Pendant ma carrière de footballeur, je n'ai pas eu l'utilité d'un micro-ordinateur. C'était encore sans doute trop tôt. Par contre, actuellement, on assiste à une évolution certaine et je sais que Jean Marc Guillou (ancien joueur de l'équipe de France) fait des études assez poussées sur des joueurs. En ce qui concerne les clubs de football, la micro-informatique leur est plus familière qu'aux joueurs. Ils l'emploient depuis pas mal de temps. Principalement en ce qui concerne l'organisation interne : administration, comptabilité, contrats, etc.

M.N - *Chez toi, le micro-ordinateur est-il un complément indispensable de tes loisirs ou de ton travail ?*

M.P - Non, je ne l'utilise absolument pas pour gérer mon emploi du temps ou mon travail. Disons que c'est plutôt un complément agréable.

M.N - *Et Michel Platini est-il le seul de la famille à pianoter le clavier ?*

M.P - Pour l'instant, oui. Mais je pense que mes

MICRO FOOTBALL

Depuis la préhistoire de la micro informatique (il y a au moins cinq ans), le nombre des logiciels de football publiés est incalculable. Français, anglais, tous les éditeurs ont, à un moment donné, mis en chantier un soft du plus populaire des sports. Malheureusement, les résultats ont été bien longtemps décevants.
Si malgré tout vous tenez absolument à avoir un jeu de foot pour votre micro, voici une rapide sélection.

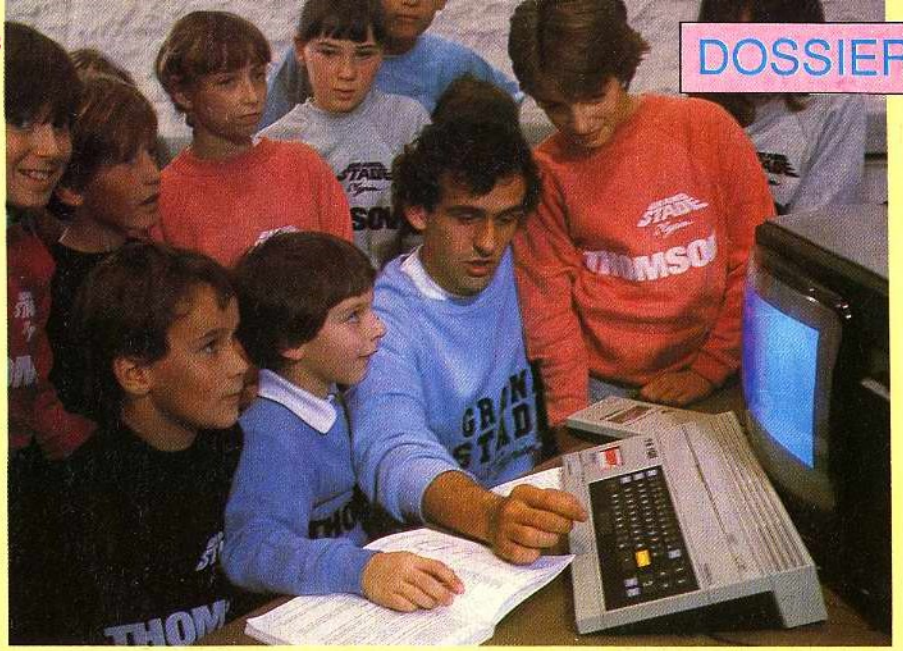
Amstrad : Pas mal de choix sur cette machine. On vous en conseille deux, qui se détachent du lot : Match Day II, d'Océan, où vous vivez tout un championnat. De très loin le meilleur de tous, Match Day II n'a qu'un seul défaut : les sprites sont un peu petits. Vous pouvez également vous rabattre sur le Football de Loriciels, élaboré en collaboration avec Marius Trésor.

C64 : Là aussi, préférez Match Day II, meilleur d'ailleurs que sur CPC, un peu plus maniable en prime. On peut faire des têtes, des passes... Dommage qu'on ne puisse pas faire de fautes...

ST : Il y a deux ou trois mois, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent. Evitez à tout prix Peter Beardsley Soccer (cf test), mais si vous êtes un fan du ballon rond, vous pouvez vous laisser tenter par International Soccer, de Microdeal, superbe, mais avec un gros défaut : dès que vous essayez de prendre la balle à un adversaire qui est dans votre surface de réparation, c'est le pénalty assuré. Dehors l'arbitre !

Thomson : Numéro 10, de FIL, bien sûr...

Amiga : Peter Beardsley Soccer est moins nul sur Amiga que sur ST, mais il reste quand même lamentable. Tant pis pour vous, pauvres amigalopins. Espérons que la carence ne durera pas trop.



enfants ne vont pas tarder à m'imiter. En fait, ils commençent déjà à s'y intéresser...

***M.N** - Ton jeu préféré ?*

M.P - Il s'agit d'une simulation de vol, plus exactement le pilotage de l'Airbus. C'est un jeu très intéressant pour moi, d'une très grande richesse, tout en restant facilement abordable. En plus, intérêt non négligeable, il est en cartouche... Airbus est un jeu dont on ne se lasse pas vite. Je trouve qu'il est très bien fait, avec pilotage de l'avion au joystick, etc.

***M.N** - Dans ton centre "Grand Stade" tu as essayé de mêler sport et micro...*

M.P - Oui "Grand Stade" était une base micro et les jeunes stagiaires en football et en tennis pouvaient recevoir une formation du niveau de l'initiation à la micro-informatique. Les premières bases pour utiliser un micro et évidemment pour jouer. Les enfants montrent, cela est particulièrement vrai pour les Français, beaucoup d'intérêt. Ces séances ont donné lieu à quelques moments mémorables et les TO7 et MO5 que les enfants utilisaient en ont vu de belles. La compétition entre Français et étrangers était souvent digne des grands matchs internationaux.

***M.N** - L'informatique et le sport peuvent-ils faire bon ménage ?*

M.P - Les grandes nations sportives ont, depuis quelques années, développé l'informatique. Aujourd'hui, elle est souvent l'une des composantes déterminantes de l'entraînement. Cela doit se poursuivre, mais il faut bien en juger les limites et surtout ne pas les dépasser. Et même si les micros peuvent rendre d'immenses services, il ne faut quand même pas croire qu'ils peuvent transformer un athlète moyen en vedette.

***M.N** - Connais-tu des logiciels de football ?*

M.P - Oui, bien sûr, du moins en ce qui concerne les jeux. J'étais très satisfait de celui sorti sous ma griffe : NUMERO 10, édité par FIL. Toutefois il aurait pu être plus performant, mais je pense que cela venait surtout des limites du matériel. En tout cas, l'idée d'avoir un logiciel m'avait beaucoup séduit.

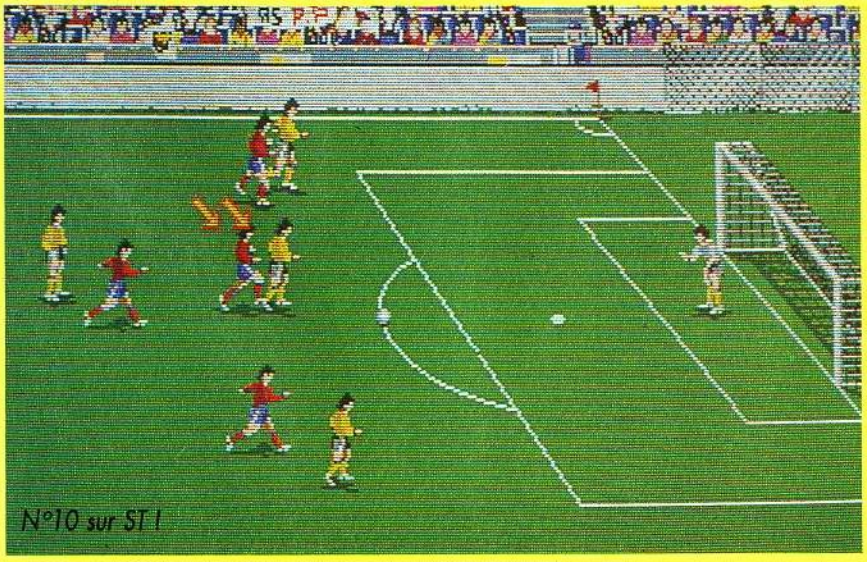
***M.N** - Ce n'est pas la seule expérience de Michel Platini dans le domaine de la micro-informatique ?*

M.P - Effectivement, j'ai également travaillé avec Thomson pour sa gamme d'ordinateurs familiaux. Cela a été une expérience très positive qui m'a par ailleurs permis de découvrir la micro grâce à un génie de la communication : Jean Gerothwohl.

Propos recueillis par Igor Lefeuvre

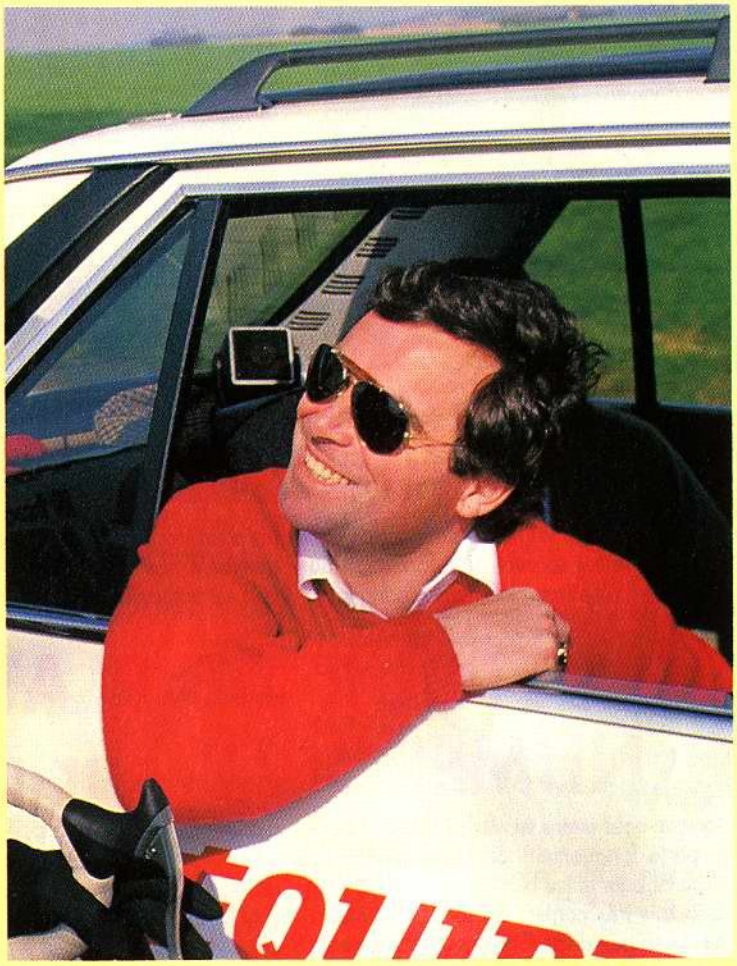
LE RETOUR DE PLATINI NUMÉRO 10 sur ST

Lorsque nous avons vu Michel Platini, il nous a parlé longuement de sa collaboration avec FIL pour le jeu Numéro 10. Michel était à la fois très content du jeu, et en même temps un peu déçu. Content d'abord, parce que le jeu est sûrement l'un des plus sophistiqués qui soit. Il est possible de dribbler, de faire des fautes, etc. La seule déception était liée, nous a-t-il dit, à la qualité graphique moyenne du soft. Mais évidemment, quand on travaille sur Thomson, il n'est pas possible de faire mieux...
Divine surprise, voici Numéro 10 qui débarque, sans prévenir, sur ST ! Comme il a débarqué un peu trop tard, nous n'avons pu le faire tester par Michel, mais nul doute que, cette fois-ci, il aurait été content. Les sprites sont assez grands, le jeu reste très rapide et dispose, comme dans la version Thomson, de nombreuses possibilités. Il enfonce de très loin Peter Beardsley Soccer. Dépasse-t-il le Soccer de Microdeal ? Difficile à dire, nous n'avons pas pu tester le soft suffisamment longtemps pour en être sûr. A priori, il semble au moins aussi bon. (Evitez la version PC qui est la seule à ne pas être à la hauteur). Numéro 10 ST devrait être disponible courant septembre.



N°10 sur ST !

BAISSE LA TÊTE, T'AURAS L'AIR D'UN MICRO



Un des plus importants événements sportifs de l'année s'est déroulé pendant la réalisation de ce dossier : le Tour de France cycliste. Cette épreuve attire chaque année un public considérable ainsi qu'un grand nombre de journalistes télé, radio ou de la presse écrite. Pour la Société du Tour, organisatrice de la compétition, une information rapide et fiable de ces médias et du public constitue l'une des principales priorités. Et c'est tant au niveau des multiples classements qu'à celui des diverses informations sur le déroulement de la course, que l'informatique y prend une place considérable. Nous avons donc décidé, empoignant notre bâton de pélerin, de rendre visite aux divers intervenants de cette organisation informatique. Première étape, l'organisateur : la Société du Tour. Là, ô joie, l'aimable efficacité de Philippe Sudres, du service de presse du Tour, m'a permis de rencontrer Bernard Hinault, l'ancien grand champion devenu conseiller technique du Tour.

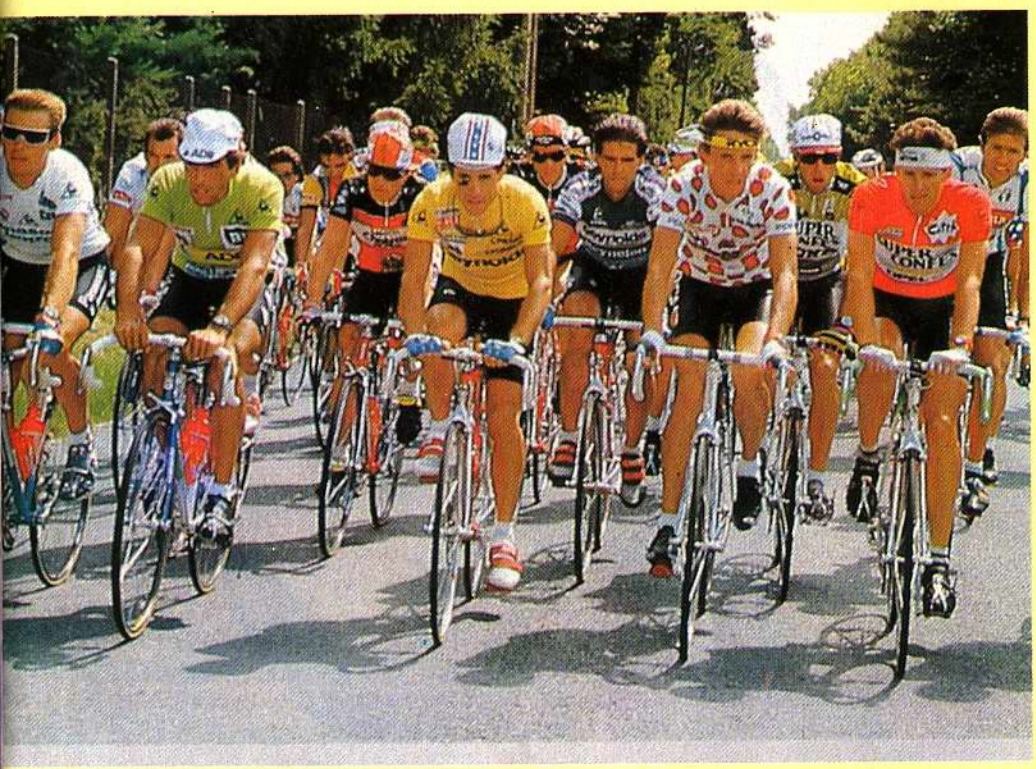
Bernard Hinault adepte du Mac et du minitel !

UNE RENCONTRE AVEC BERNARD HINAULT

Dès les présentations, on comprend pourquoi Bernard Hinault a été surnommé "le Blaireau" par ses pairs. A peine introduit par Philippe Sudres comme "le journaliste qui veut te poser des questions sur l'informatique", Hinault m'apostrophe : "*Ah oui. Vous êtes de ceux qui croient que l'ordinateur fait pédaler plus vite ?*".
Bonjour l'embarras ! Et le journaliste rougissant de bafouiller : "Ben non. Jusqu'à preuve du contraire, c'est encore les cyclistes qui appuient sur les pédales." En plus, je le pense vraiment, mais quand on se retrouve comme ça face à un Hinault mi-buté, mi-goguenard, on perd un peu ses ...pédales !
Enfin...
Une fois cet "examen de passage" effectué, l'atmosphère s'est considérablement détendue. Ouf !
Rassuré, j'entame l'interview : "Avez-vous eu l'occasion de cotoyer l'informatique pendant votre carrière sportive ?"
"*Je ne m'en suis jamais servi directement. En revanche, Paul Koechli (à l'époque entraîneur de l'équipe La Vie Claire), qui m'employait, gère une grande partie de ses activités au moyen de micros. Il a commencé sur des PC, puis il est passé sur Mac. Il avait constitué une banque de données sur tous les coureurs de l'équipe : classements dans les épreuves courues, éventuels incidents, statistiques diverses, programmes de course et d'entrainement... Pour lui, la micro est un outil de travail indispensable qu'il a commencé à utiliser il y a une dizaine d'années.*"

Et dans le cadre de vos activités personnelles ?
"*J'ai un Macintosh 512 Ko et une imprimante à la maison. Mais je n'ai pas tellement le temps de m'en servir. En revanche, ma femme tient toute notre comptabilité dessus, et mon fils l'utilise souvent aussi, pour jouer, évidemment ! J'ai d'ailleurs vu qu'il y avait des jeux amusants, j'y joue de temps en temps... Mais je ne peux pas leur consacrer le temps que je voudrais. Les jeux sur micro sont quand même réservés aux personnes ayant suffisamment de loisirs...*"
En dehors de vos occupations dans le monde cycliste, vous êtes également exploitant agricole. L'informatique vous est-elle utile dans ce domaine ?
"*Non, pas tellement. Mais j'utilise beaucoup le minitel. Je trouve toutes sortes de renseignements par cet intermédiaire : gestion de mon cheptel, données sur les inséminations artificielles pratiquées sur mes bêtes, informations régionales sur les maladies qui sévissent, les infections microbiennes, la*

météo. C'est un outil de travail très efficace."
Très disponible, Bernard Hinault répond à toutes les questions avec franchise et sourire. Les jeux sur micro, il les laisse à son fils, mais il s'intéresse beaucoup à la façon dont l'informatique est utilisée sur le Tour. Sur cette question, Richard Marillier, l'autre conseiller technique du Tour, fait part de son émerveillement :
"L'année dernière, avant le prologue, l'équipe médicale a fait passer une visite à tous les coureurs. Quand on leur faisait subir l'électrocardiogramme, un ordinateur affichait sur un écran le dessin du cœur du coureur avec ses battements. C'était fantastique !"
"*D'ailleurs*, surenchérit Hinault, *le Tour est un superbe banc d'essai pour les innovations de l'informatique médicale. Avec Hewlett-Packard, nous effectuons de nombreux*



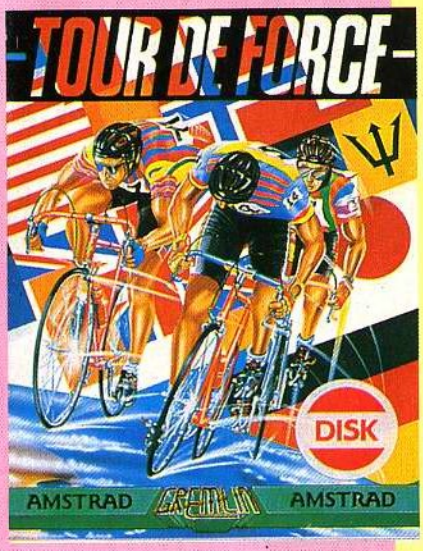
essais. Par exemple, nous avons en projet d'instaurer un suivi médical des coureurs par carte à mémoire. Chaque carte comportera toutes les données de l'évolution d'un coureur. Nous tenons à faire beaucoup dans le domaine de l'informatique. C'est une discipline qui est devenue partie intégrante de notre vie et son développement est indispensable."
Et, sur ces fortes paroles, Bernard Hinault s'est replongé dans une de ses multiples occupations.

Propos recueillis par Bruno Ferret

L'ÉNORME EFFORT D'HP

Alors, pour compléter mon information à sa source, je suis allé voir Michel Papelard, le responsable de l'informatique du Tour chez Hewlett-Packard.
Et la rencontre fut mémorable ! Non content de gérer la mise en place de l'informatique sur le Tour, Michel Papelard a également en charge toute la logistique de l'équipe HP et ce n'est pas rien. En moins de deux heures de temps, je l'ai vu passer une quinzaine de coups de téléphone pour retrouver une voiture que Peugeot avait égarée, régler les problèmes posés par les uniformes que devaient revêtir les hommes d'HP pendant le Tour ("Eh, Michel, y'a un problème. Machin vient d'essayer son pantalon et les coutures ont explosé ! (...) Dis, Michel, je crois qu'ils se sont plantés sur la taille, mon pantalon me monte sous les bras !") Pour finir, Michel Papelard a essayé son propre costume et il a fini l'interview en uniforme et en chaussettes, le tout en répondant à mes questions! Outre l'aspect médical évoqué par Bernard Hinault, les ordinateurs d'HP fournissent quatre types d'informations.Premièrement, les classements.
Chaque étape, tours masculin et féminin confondus, génère une vingtaine de classements (au temps, aux points, par équipes...). Les arrivées des coureurs sont saisies sur un HP Vectra puis, une fois le classement validé par le jury de la course, diffusé par modem vers différents points : la salle de presse de l'étape, les locaux du groupe Amaury (dont fait partie la Société du Tour), l'AFP, l'ACP et le journaliste de France-Info détaché sur le Tour.
D'autre part, une banque de données comportant le palmarès des coureurs et leur historique sur le Tour est consultable à partir des micros installés dans la salle de presse.
L'incrustation sur les images TV d'informations sur la course fait également partie des attributions d'HP. Avec la collaboration de la SFP, HP permet ainsi de visualiser le profil de l'étape, le nom des coureurs apparaissant à l'écran et leur palmarès, les écarts entre divers groupes de compétiteurs, les classements de l'étape et le classement général.
Enfin, avec l'aide de Microtel, HP véhicule les pointages intermédiaires pendant les épreuves contre la montre, via un serveur minitel qui rebascule les informations vers la salle de presse et le journaliste de France Info."
Pour donner une idée de ce que représente cette infrastructure, sachez qu'HP installe une vingtaine de micros HP Vectra et un mini HP 3000, suivis en permanence par une dizaine de techniciens et que le budget d'HP sur le Tour, estimé insuffisant par Michel Papelard, se situe entre 1 et 2 millions de Francs.

B.F.



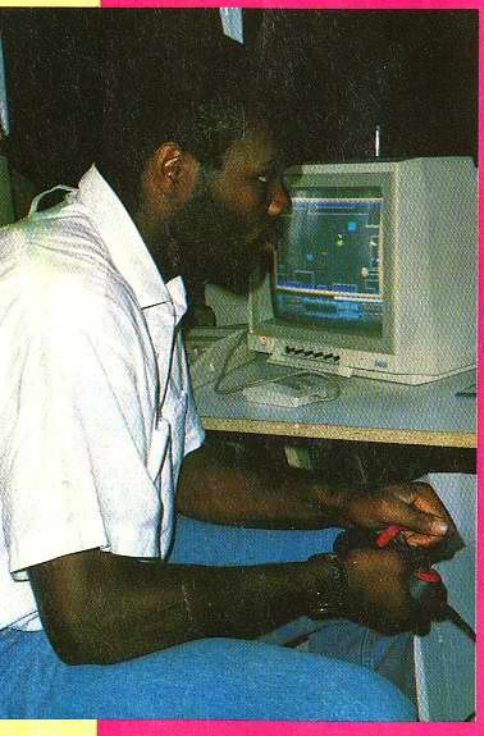
Le seul de cyclisme sur micro : une horreur. Etonnant que les éditeurs ne se soient pas intéressés plus à l'un des sports les plus populaires du monde.

PYRÉE - DYOT :
LE CHOC DES TITANS

En direct de la salle de rédaction de Micro News, nos envoyés spéciaux Igor et Bruno vont vous commenter ce que la presse spécialisée ne manquera pas de qualifier de "nouveau combat du siècle". Il opposera dans quelques instants, en six épreuves et quinze rounds, deux combattants exceptionnels..

Depuis Bruce Lee, aucun karatéka ne s'était confronté à un judoka ! Aujourd'hui et en exclusivité pour les lecteurs de Micro News, cet affrontement va avoir lieu, là, juste devant vos yeux. Et maintenant, cher Igor, présentez-nous les deux athlètes.

Merci, mon cher Bruno. A ma droite, nous trouvons donc Marc Pyrée, champion d'Europe et vice-champion du monde de karaté, 1,95 m pour 95 kgs. A ma gauche, Serge Dyot, vice-champion du monde et deux fois champion d'Europe de Judo, 1,70 m, 71 kgs.



Marc Pyrée (à gauche) et Serge Dyot (à droite) : un duel acharné par joysticks interposés !

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **PYRÉE**
Prénom : Marc
Sport : Karaté
Palmarès : Champion d'Europe 1988, vice-champion du monde 86, 6 fois champion de France (lourds et toutes catégories)
Age : 28 ans

Nom : **DYOT**
Prénom : Serge
Sport : Judo
Palmarès : Vice champion du monde 1981 en -71 kgs, champion d'Europe 1979 et 1982, 4 fois champion du monde militaire, 2 fois champion de France
Age: 28 ans

Nous pouvons déjà révéler quelques aspects de la personnalité des deux champions ; ainsi, Serge Dyot nous a déclaré, juste avant de monter sur le ring : "*J'aime tout ce qui m'éclate, c'est-à-dire fusées à descendre et tir dans la tête de l'adversaire.*" Stratégie explosive !

De son côté, Marc Pyrée nous a avoué : "*J'aime, que dis-je, j'adore relever les défis ! Mais j'avoue qu'il me manque quelques jours de préparation.*" Trop tard ! Le gong vient de retentir !

Première épreuve : Renegade, version C64. Marc Pyrée entame les débats, distribue quelques atémis au passage mais finit par rapidement s'écrouler, victime d'un coup de batte de base-ball bien placé.

A peine le temps de retirer les débris que Serge Dyot prend à son tour position. Quelques instants plus tard, il adopte également la position du Jésus allongé, cloué au sol par une moto évadée d'un remake de Mad Max tourné à Argenteuil.

Résultat du premier round : deux chicots partout...

Serge Dyot, quelles sont vos premières impressions ? "*Humph ouais, pas mal, pas mal !!!*"

Et vous, Marc Pyrée ? "*J'en ai pris plein la tronche. Mais je me marre quand même !*".

Commentaires (communs) des deux athlètes : Renegade est très bien foutu, mais beaucoup trop dur.

STREET FIGHTER™

....RIEN NE VOUS BARRE LA ROUTE

Photo d'écran de la version Spectrum

Photo d'écran de la version Amstrad

ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous batailliez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps.

"UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelqu'un." Sinclair User

"Il est rapide, joli et très dur". Your Sinclair

CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum 48/128 Cassette, +3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
Atari ST Disque Amiga Disque

CAPCOM™

DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEOS

GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Photo d'écran de la version CBM 64/128

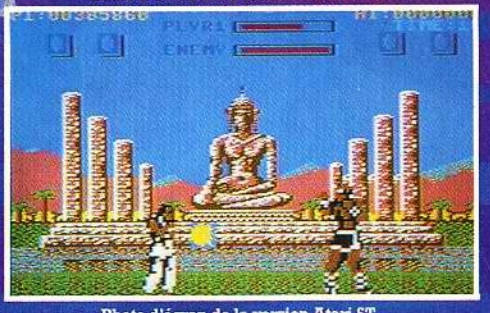
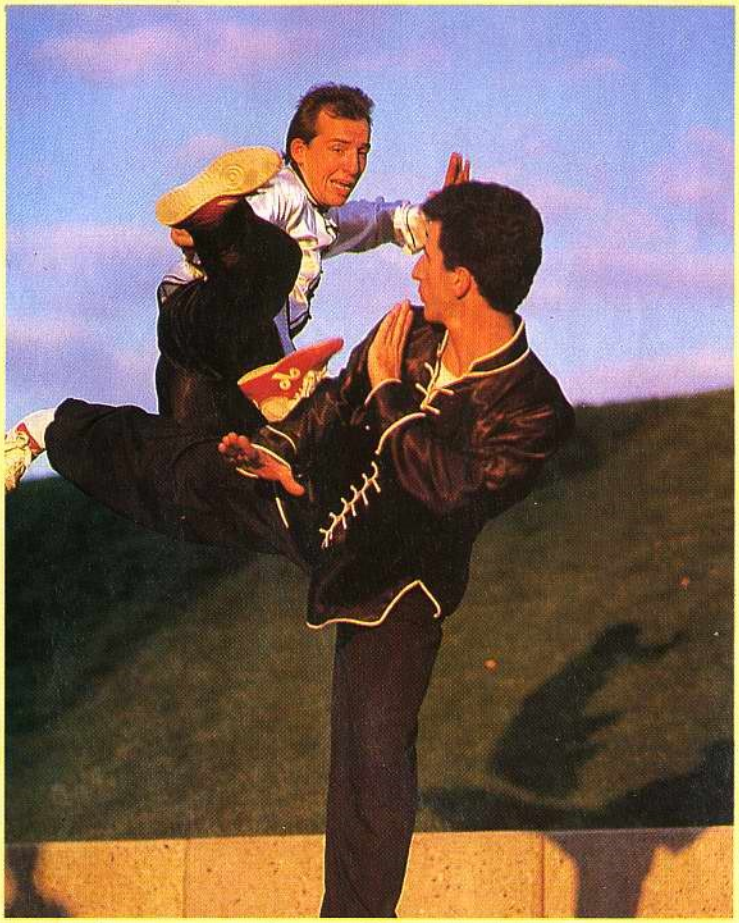


Photo d'écran de la version Atari ST

Dans son coin, Serge repense aux événements qui l'ont conduit ici.
Tout ça par la faute d'un stupide vendeur qui a réussi à lui vendre une console Sega : "*J'suis accro*, nous déclare-t-il dans un sanglot, *dès que je le peux, et de préférence tard le soir, je m'y adonne sans retenue !*"
Quant à Marc, il remâche dans son coin sa négligence : "*J'ai un Apple II chez mes parents. Mais je l'ai laissé à mon petit frère. Maintenant, c'est lui qui joue à "Karaté" de Broderbund.*" Mais vite, revenons au direct ! Serge effectue un coup de pied circulaire suivi d'un coup de genou dans le bas-ventre. Marc s'écroule. Ce deuxième combat, qui a eu pour cadre la scène d'*International Karaté*, de System 3, sur ST, n'a pas duré plus de cinq secondes. Le judo prend le dessus sur le karaté. Commentaire de Serge : "Je l'ai séché !" Effectivement, avec plus de 200 points d'écart.
Troisième manche devant le Moulin-Rouge. Nos deux combattants découvrent sans arrêt de nouveaux coups ; Marc saute et tente un coup de pied au visage. Serge l'esquive et chope son adversaire à la descente par un balayage de jambes enchaîné d'un coup de boule. "*Pan, en pleine gueule*", crie Serge ! (authentique)
Le combat est terminé et nous allons recueillir les premières déclarations des deux hommes car, ce soir, nous pouvons affirmer que nous avons vu un combat d'hommes, des vrais, des durs, des tatoués.
Serge Dyot court déjà vers Out Run et consent à nous délivrer ses impressions sur le jeu qu'il vient de tester : "*International Karaté est la plus belle adaptation de ce sport qu'il m'ait été donné de voir. Énormément de possibilités, une très bonne définition des images et des couleurs et une animation proche de la réalité. Cela me rappelle la salle de jeux du village olympique de Los Angeles, tout y était gratuit. C'est là que le démon de la micro s'est accroché à mon kimono et ne m'a plus lâché.*"
Marc, lui, cache sa déception dans un grand sourire : "*Je suis nul à ces jeux-là, mais ça m'éclate complètement. Le jeu le plus génial que j'ai vu, c'était au Japon, pendant un stage de l'équipe de France de karaté. C'était une course de moto où il fallait que tu enfourches une maquette qui se penchait dans les virages. Avec Emmanuel Pinda, on y passait tout notre temps libre. En conclusion je tire mon chapeau aux concepteurs d'International Karaté qui, je trouve, ont réussi à très bien rendre la complexité des coups portés au karaté*".
Avant de partir, Marc a craqué et a jeté un coup d'œil sur toutes les nouveautés Sega. De toutes manières, il les auraient vues bientôt : il est abonné à Micro News tout comme, d'ailleurs, Marc Pyrée...
Bruno et Igor de La Salle de Rédaction (trois quartiers de noblesse SVP). A vous les studios...



Roger Itier, vice-champion du monde de kung-Fu, en action.

MICRO KARATÉ

Tout comme le football, le Karaté (ou le Kung Fu) a, dès le début de la micro familiale, bénéficié de nombreuses adaptations régulières. Pour jouer les Bruce Lee ou les Marc Pyrée en famille, voici une petite sélection bâtie avec l'aide de Marc Pyrée mais également d'Emmanuel Pinda, champion du monde poids lourd, que vous retrouverez dans nos pages le mois prochain.

CPC : Le best, le must, le roi des rois, c'est bien sûr ce bon vieux Way of the Exploding Fist ("la voix du poing dans la gueule", de Melbourne House), superbe, avec un nombre de mouvements stupéfiant et une animation étonnante de précision.

C64 : Le meilleur c'est Yie Ar Kung Fu, pas de problème. Yie Ar bénéficie d'une animation parfaite. Génial.

MSX : Le même évidemment. Yie Ar Kung Fu est superbe, mais les MSXiens sont gâtés, puisqu'ils ont un grand nombre d'autres jeux disponibles.

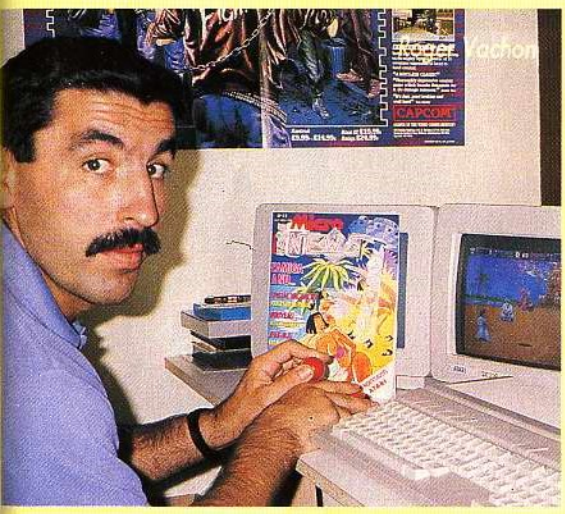
ST et Amiga : Le premier jeu fut Karaté Kid part II, fabuleux. Ça a été un des tous premiers jeux d'arcade à vraiment exploiter le potentiel de nos 16 bits chéris. Ce fut un des premiers hits de Microdeal et, encore aujourd'hui, Karaté Kid n'a pas trop veilli... Evitez ST Karaté et Amiga Karaté, assez moyens, mais précipitez-vous sur International Karaté, de System 3, très marrant. D'ailleurs, je peux vous confier qu'il a bien fait marrer nos champions du monde...

Pour C64 et CPC : Karaté Ace vient d'atterrir sur mon bureau. Waou ! Une compilation avec rien que des sports de combat, et des bons : Way of the Exploding Fist, Bruce Lee, Kung Fu Master, Avenger, Samourai Trilogy, Uchi Mata (bof), Way of the Tiger. La compilation, signée Gremlin, est superbe, disponible sur C64 et CPC mais ne sortira pas sur 16 bits.

LA MICRO EN KIMONO

VACHON : LE ROI DES TATAMIS ET DU JOYSTICK

Depuis la renaissance des jeux olympiques d'été en 1896, c'est en escrime que la France a obtenu le plus de médailles : 72 (25 d'or, 26 d'argent et 21 de bronze). Le judo n'est apparu qu'en 1972 aux jeux olympiques et les athlètes français ont ramené onze médailles au cours de ces quatres olympiades. Roger Vachon a participé à ces succès, la compétition, il connait. En revanche, les jeux sur micro-ordinateurs ne lui sont pas encore trop familiers. Christine Manenc, son amie, est pourtant informaticienne et ancienne joueuse de l'équipe de France de handball. Toutes les conditions étaient donc réunies pour qu'il connaisse certaines simulations sportives sur micro. Pas du tout : *"Il n'y a pas de micro ordinateur à la maison. Mais si vous pouvez m'avoir une bonne réduction sur un Atari, par exemple, je crois que je me laisserai volontiers tenter !"*. Tiens, qu'en ferait-il ? *"Evidemment les jeux me passionnent, mais il y a également l'attrait de la gestion de l'entraînement, je sais que quelques sportifs dans d'autres disciplines s'y intéressent. Courbes de résultats, diététique, etc..."*. En attendant de posséder sa bécane, Roger Vachon est au journal pour tester International Karaté et le tout nouveau Street Fighter, mais il ne peut s'empêcher de regretter qu'aucun éditeur ne se soit lancé dans la réalisation d'un jeu sur le judo digne de ce nom : *"Je pense que les mouvements, les prises et le corps à corps sont trop difficiles à restituer pour un micro-ordinateur"*. N'ayant aucun adversaire, Roger me demande de lui donner la réplique à Street Fighter. Méfiant, je préfère me tenir à distance, feintes, sauts périlleux, mais une telle dépense d'énergie m'empêche de le frapper à mon tour, j'attends la faille. Elle se présente quand Roger, ayant des problèmes à se retourner, baisse sa garde. Coup de pied à la nuque et mon adversaire tombe en avant sur les genoux : *"C'est très réaliste, comme jeu,* s'étonne Roger Vachon, *les couleurs sont vraiment superbes et il bouge bien. En fait il n'est ni trop facile ni difficile, il faut y jouer."* Exactement, il faut y jouer mais avec le regret qu'aucun logiciel de judo n'existe.

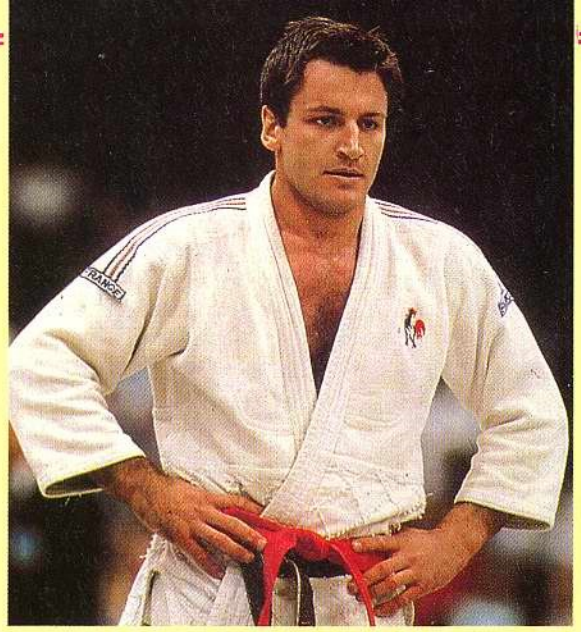


FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **Vachon**
Prénom : Roger
Sport : Judo
Palmarès : Champion d'Europe individuel 1981, vice champion d'Europe 83 - 85 - 86 - 87, 4 titres de champion d'Europe par équipe, médaille de bronze du championnat du monde 81, 12 titres de champion de France, 5 toutes catégories en 79 - 80 - 81 - 82 - 83 et 7 mi-lourds en 79 - 80 - 81 - 82 - 83 - 84 - 86 - 87 - 88. Sélectionné à Los Angeles et maintenant à Séoul.

CANU L'ESPOIR

L'espoir le plus sérieux de médaille d'or aux jeux olympiques, ne le cherchez pas ailleurs, il est devant vous dans la personne de Fabien Canu. Fabien a commencé le judo à 9 ans, ceinture noire à 16. Il part à Séoul pour monter sur la plus haute marche du podium : *"Mon adversaire le plus redoutable sera le décalage horaire. A Los Angeles j'avais terminé à la cinquième place, mais aujourd'hui je suis plus fort"*. Dans sa catégorie, poid moyen moins de 86 kg, il est le favori et l'assume parfaitement. Cadre au Crédit Lyonnais il dispose de facilités



Fabien Canu

pour l'entraînement et les compétitions et avec l'équipe de France il part évidemment pour faire un carton en Corée du Sud. Mais Fabien Canu pense déjà à son entraînement après les Jeux Olympiques : "*Avec mon entraîneur et un prof d'informatique de l'INSEP, nous réfléchissons à un programme me permettant de gérer mon entraîement, je pense que dans un an nous aurons dans un premier temps un logiciel spécifique à la préparation physique. Pour l'instant, nous en sommes encore au stade de la découverte des possibilités des machines en fonction de ce que nous souhaitons faire.*". C'est à Los Angeles que Fabien a découvert la micro-informatique : "*Des micro-ordinateurs étaient installés partout, il suffisait de taper une touche pour avoir les résultats immédiats de toutes les compétitions, c'était vraiment génial. Bien sûr, j'ai également fréquenté un peu les salles de jeux, mais je ne suis pas un mordu, la micro m'intéresse plus par le côté professionnel que ludique. Je suis persuadé que d'ici quelques années elle sera un complément indispensable à l'entraînement des athlètes, certaines grandes nations l'ont compris et l'utilisent déjà*". Avant de rejoindre Séoul, l'équipe de France de judo partira en stage au Japon, une excellente occasion de ne pas s'intéresser uniquement au judo mais aussi à l'informatique.

LL

FICHE D'IDENDITÉ

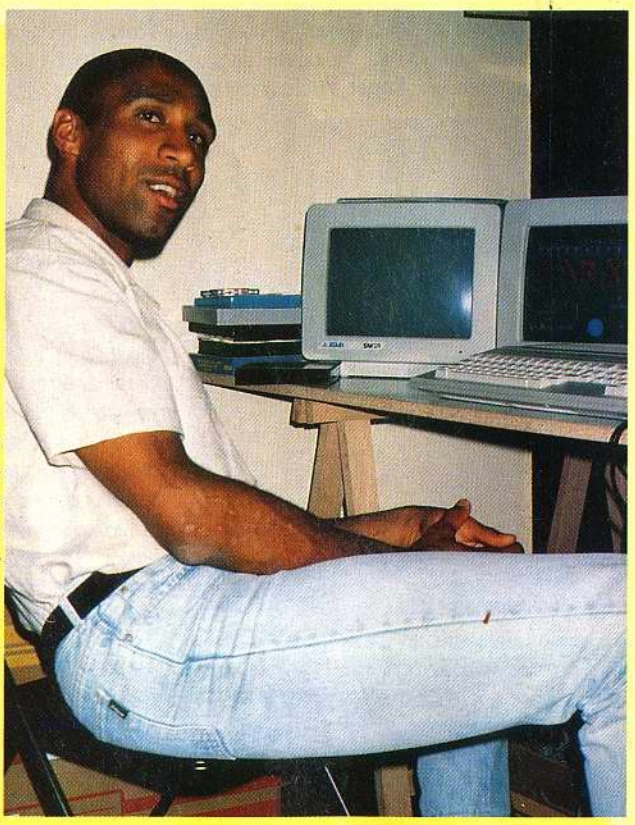
Nom : **Canu**
Prénom : Fabien
Sport : Judo
Palmarès : Champion du Monde 87, champion d'Europe 87 et 88, trois titres de champion de France.
Age : 28 ans

STREET FIGHTER : L'ULTIME COMBAT...

Bientôt, vous verrez peut-être ce jeu dans les boutiques avec un sticker "Approuvé par le champion du monde de Karaté". En effet, E. Pinda était le premier à ne pas en revenir, de même d'ailleurs que Rogier Itier, le vice champion du monde de Kung-Fu, à qui nous avions demandé de bien vouloir tester le jeu pour vous.

Roger Itier, vice champion du monde de kung-Fu, aussi à l'aise devant le micro que sur le Tatami.

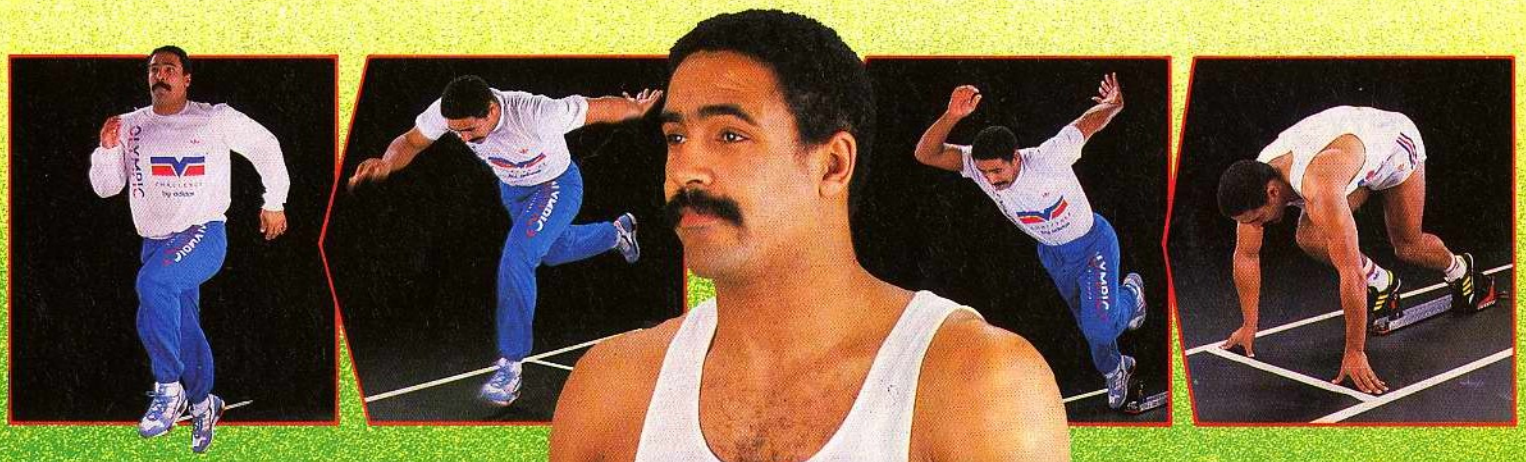
Avec plaisir (et surprise), Emmanuel Pinda découvre très rapidement qu'il est très fort à Street Fighter. On se dit que le jeu est peut-être trop facile... Mais non ! La raison est toute simple, Emmanuel applique ses techniques de combat du tatami au joystick. "Notamment les balayages, c'est ma spécialité...". ,Roger Itier confirme : Street Fighter est très réaliste. Ils ont certainnement dû prendre des conseils de karatékas professionnels." Mais nos deux champions ont également apprécié le fun, le plaisir de jouer qui se dégage de Street Fighter : les combattants sont de plus en plus difficiles (surtout le punk à Londres),



Emmanuel Pinda en train de jouer...

l'animation est excellente, le plaisir du jeu toujours renouvelé.
Bref, une réussite totale.
D'autant que le jeu est parfait dans toute les versions, du CPC au ST en passant par le C64 et l'Amiga !

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



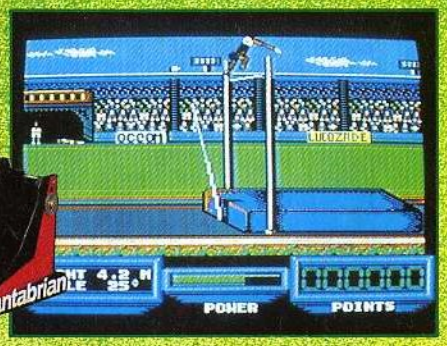
Participez au Défi Olympique 1988 avec Daley Thompson en vous "entraînant" dans le gymnase. Travail des Biceps, Assouplissement des Jambes, Abdominaux, à vous d'évaluer quels efforts affecteront directrement votre performance en compétition – un nouveau succès d'OCEAN.

Dix sports olympiques comprenant: le Saut en Longueur, le Lancer du Poids, le Saut en Hauteur, le 100 m, le 400 m, le Saut de Haies de 110 m, le Lancer du Disque, le Saut à la Perche, le Lancer du Javelot et le 1500 m. Vous devrez faire appel à tout votre talent pour ajouter à un entraînement selon vous impressionnant, et, comme le veut tout athlète de haut niveau, un jugement crucial pour le choix de l'équipement le plus efficace pour chaque sport, décision qui peut vous gagner ou vous coûter une place sur le podium.

Ceci n'est pas seulement une nouvelle simulation sportive, mais bien un "événement" de Daley Thompson, dans lequel apparaissent tout son talent et son humour, rendant ce jeu palpitant et amusant pour toute la famille.

Plongez-vous dans le "Défi Olympique"!

© 1988 Ocean Software



DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR 36 15 MICROMANIA – REVENDEURS, POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE EXACTES. TELEPHONEZ AU 93 42 71 45.

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

ocean®

AMSTRAD

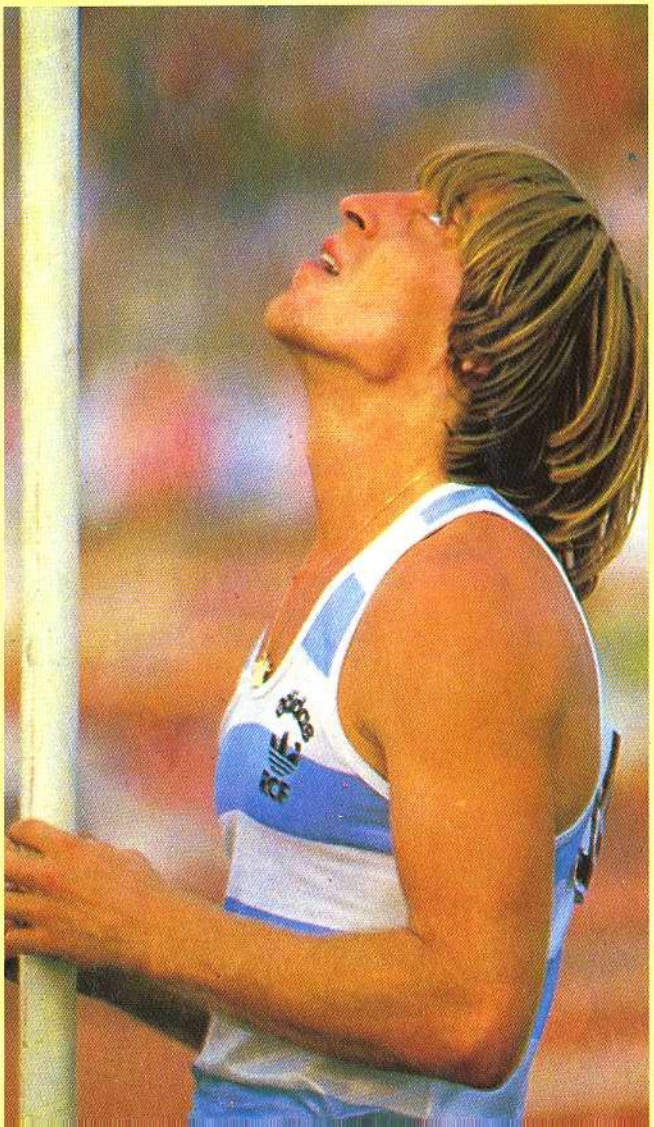
VIGNERON TEND UNE PERCHE A LA MICRO

L'entraînement d'un perchiste est parfois étonnant : en une heure de temps passé à regarder Thierry Vigneron, je ne l'ai pas vu une seule fois saisir une perche ! En revanche, le programme du jour comportait des courses de haies et des exercices musculaires qui laissent pantois.

Essayez, juste pour voir, de vous suspendre à une barre fixe puis de lever les pieds au-dessus de la-dite barre, cela sans prendre le moindre élan, juste à la force des pectoraux. Et il parait que Thierry est surtout réputé pour sa technique. Ah bon !

Le pire, c'est qu'une fois ces "légers échauffements" achevés, Thierry Vigneron arrive vers vous frais comme un gardon, le sourire aux lèvres, une cigarette à la main ! "*En période d'entraînement intense, je ne fume pas. Mais j'ai été obligé de m'arrêter il n'y a pas longtemps à cause d'une blessure. Et c'est vrai que quand on ne sait pas quoi faire, on se remet facilement à fumer.*"

De plus, au moment de cette interview, fin juin, l'entraînement de Thierry passait au second plan, au profit de la préparation de l'oral de son professorat de sport. Et pourtant, malgré ces nombreuses préoccupations, Thierry Vigneron a consacré un bon moment à votre journal favori. Il faut dire que l'informatique est un domaine qui lui tient à cœur, même si, comme nombre des sportifs que nous avons interrogé, le temps lui manque pour s'y consacrer autant qu'il le souhaiterait. "*A la maison, j'ai un PC AT équipé d'un disque dur de 20 Mo, qui m'a été fourni par Agena. Mais c'est surtout ma femme qui s'en sert. Il faut dire qu'elle a travaillé dans l'informatique. Elle faisait de la formation, sur PC. Moi-même, j'ai suivi des cours d'initiation dans le cadre de la formation au professorat sportif. Mais cela consistait juste à découvrir la manipulation de Multiplan. L'année prochaine, je compte bien m'y mettre plus sérieusement !* "



Entre-temps, Thierry aura déjà l'occasion de fréquenter nos petites puces chéries. "*Adidas vient de mettre au point un système qui permet la décomposition du mouvement du perchiste. En premier lieu, une caméra spéciale, qui filme à 1 000 images/seconde, va enregistrer des sauts de plusieurs perchistes : Pierre Quinon, Ferenc Salbert et moi-même. Ces images, une fois mises en boîte, sont analysées par ordinateur. Cela permet à nos entraîneurs de visualiser le détail technique des sauts de chacun et de déceler d'éventuelles faiblesses invisibles à l'œil nu. Ce qui nous permettra de savoir quel mouvement rectifier sans pour autant effectuer plusieurs dizaines de sauts. Il faut d'ailleurs noter qu'Edwin Moses, champion du monde et champion olympique du 400 m. haies, utilise déjà ce genre de système depuis plusieurs années et qu'il a*

sans doute contribué, en partie, à ses nombreux succès."
Arrivé à ce stade de l'interview, je me résolus enfin à poser la question fatidique : "Et les jeux sur micro, ça t'intéresse ?" A ces mots, j'ai vu l'œil bleu de Thierry s'illuminer et son sourire s'accentuer. *"Oui, bien sûr. J'ai plusieurs jeux chez moi avec lesquels je me divertis quand j'ai le temps."*
Des noms, des noms lcria alors l'intervieweur en délire.
"Je n'en possède pas encore beaucoup, nous avons acquis notre ordinateur depuis peu. Mais je joue souvent avec Lode Runner, un jeu de plate forme très marrant de Broderbund, Crazy Cars, une course de voiture sympa de Titus, je crois, Pirates, de Microprose et Flight Simulator de Microsoft. J'aime bien ce jeu même si je n'ai pas encore trouvé comment me poser sans écraser l'avion au sol !"
Et les simulations sportives ?
"J'ai également Summer Games I et II de Epyx. J'aime bien l'utiliser, les techniques des diverses épreuves (notamment la perche) sont bien reproduites. Mais à la perche, j'ai souffert ! Mon record a longtemps été de 5,10 m. et je viens juste d'arriver à passer 5,25 m !"
Thierry avoue cette performance somme toute modeste en se marrant franchement : *"Je suis sûr qu'il y a plein de mômes qui font mieux que moi. Mon problème vient de la manipulation du clavier. C'est quand même pas simple à utiliser. Et puis le principal pour moi, avec ces jeux, c'est de m'amuser."*
Redevenant plus sérieux, Thierry précise : *"Ce n'est quand même pas la seule utilité de mon micro. Dès le retour des Jeux, je vais m'atteler à la planification de mon entraînement par ordinateur. D'une année sur l'autre, les paramètres évoluent peu. En revanche, dans l'année, je travaille par cycles de trois semaines, d'intensité et de spécificité différentes, afin d'atteindre la pleine forme à une date précise."*
Souhaitons que cet entraînement soit générateur de médailles !

B.F.

▲ *Le principal rival de Vigneron, Bubka recordman du monde.*

FICHE D'IDENTITÉ

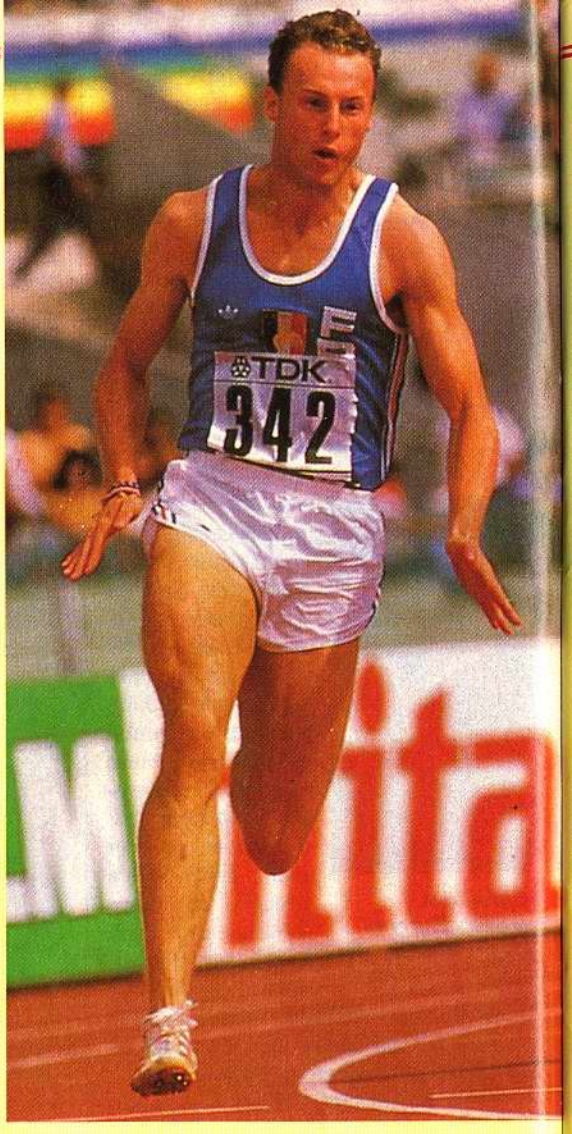
Nom : **VIGNERON**
Prénom : Thierry
Age : 28 ans
Spécialité : Saut à la perche
Performances : Champion d'Europe en salle, vice-champion du monde, médaille de bronze aux Jeux Olympiques de Los Angeles recordman de France (5,91 m), recordman du monde de saut à la perche en smoking (discipline non-olympique !) : 5,10 m.

MICRO ATHLÉTISME

L'Athlétisme roi des jeux olympiques n'a jamais été à l'honneur sur nos micros. En fait, le choix se fait naturellement suivant votre machine...
Pour **C64**, aucun doute possible, il vous faut choisir Summer Games I et Summer Games II, tous deux d'excellente qualité, puisque programmé par les géants du jeu US, Epyx. Pendant longtemps, Summer Games s'est cantonné au C64 (plus le PC et l'Apple II). Mais aujourd'hui, grandiose nouvelle, le jeu sort pour Amstrad CPC à l'occasion de la compilation "GOLD SILVER BRONZE". Oui, une compilation qui est surtout une création. J'ai eu la chance de pouvoir jeter un coup d'œil aux premières épreuves en version **CPC** : superbe, c'est le seul mot qui me vienne à l'esprit. Félicitons l'éditeur pour son effort et surtout la qualité de la réalisation.
Pour **ST**, là encore, pas de doute possible, sélectionnez tout naturellement Arena, de Psygnosis. Tous les champions d'Athlétisme à qui nous l'avons fait tester ont été surpris par le réalisme de l'animation et de la qualité des graphismes. Un jeu extraordinaire, dont on regrette qu'il n'ait jamais eu de suite. Au menu, six épreuves : javelot, 100 m, hauteur, longeur, poids et perche. Génial, mais fatiguant : on ressort d'Arena presque aussi fatigué qu'après une journée d'épreuves sur le stade...
MSX : De nombreux grands jeux signés Konami, la série des Track and Field et des Hypersports. Mais ce n'est pas tellement la peine que je vous les recommande : tout MSXien digne de ce nom doit les connaître...

Arrivé trop tard pour être testé à fond, voici Summer Olympiade sur ST, au moins aussi bien qu'Arena.

TOUJOURS PLUS VITE

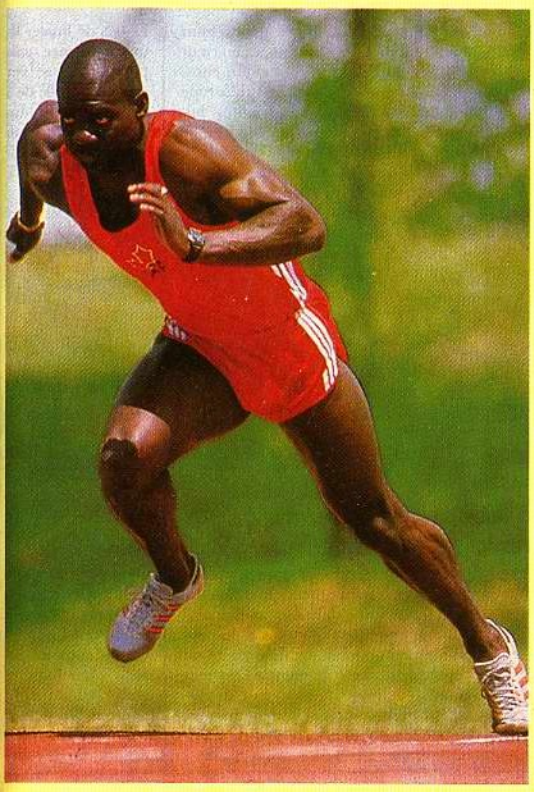


QUÉNÉHERVÉ LE CALME

Pour dénicher Gilles Quénéhervé, il n'y a pas trente-six solutions : il faut le rencontrer pendant ses heures d'entraînement au stade Yves du Manoir, à Colombes. Seulement voilà, le problème c'est qu'à ces heures là, il court ! Et essayez de rattraper un vice-champion du monde du 200 m à la course !
Alors, il ne reste qu'à attendre qu'il veuille bien s'arrêter. Heureusement pour moi, et pour vous par la même occasion, ça lui arrive de temps en temps. Surtout qu'à l'époque où j'ai pu le rencontrer, il se remettait d'une insolation récoltée à Portsmouth (ben oui, y'a aussi du soleil en Angleterre... parfois...) !
Ce qui ne l'a pas empêché de répondre avec une très grande gentillesse à notre invitation. Une gentillesse qui, avec l'étonnante sérénité qu'il manifeste en toutes circonstances, constitue l'une des caractéristiques premières de sa personnalité. A peine le temps de le laisser arriver, de faire les présentations et hop ! que je te le colle derrière un ST pour jouer sur Arena de Psynosis.
Première constatation du journaliste-contrôleur en chef, notre homme apprend quasi-instantanément comment manipuler la bécane. Pourtant, lors de notre première rencontre, il m'avait avoué "*ne rien connaître à l'informatique*". Après enquête, il s'avère que Gilles a possédé un ZX 81 et une console Vectrex, à l'époque où il vivait chez ses parents. "*C'était marrant, ces machines. Moins sophistiqué que les jeux qu'on fait maintenant, mais on s'amusait bien quand même.*". Petit détail : après avoir passé un après-midi chez nous à jouer, il envisage sérieusement d'acheter un ST en rentrant des jeux... Olympiques, cette fois-ci. Autre détail, Gilles s'est abonné à Micro News.
De retour sur Arena, notre champion entame par un 10"21 au 100 m. qui lui inspire un : "*Chouette, je viens de battre mon record personnel ! Pour l'instant, je n'en suis qu'à 10"31, ce qui n'est pas au niveau de mon record du 200 mètres. Mais je pense beaucoup progresser cette année.*"
Il faut dire que Gilles Quénéhervé n'a que 4 ans d'athlétisme de haut niveau derrière lui et qu'il ne cesse de se perfectionner, sous la houlette de son entraîneur Jacky Desprez. "*Pour l'instant, toute la gestion d'entraînement est consignée sur des carnets, où l'on reporte d'année en année les cycles de travail, les performances réalisées... J'espère que tout cela sera informatisé un jour, cela nous ferait gagner pas mal de temps.*"
Tout en parlant, Gilles a commencé son chemin de croix : 6,16 mètres à la longueur, malgré tous ses efforts. Toujours calme, il avoue : "*Ça ne m'étonne pas, les sauts ne sont vraiment pas ma spécialité.*"
Ce qui se confirme par une autre piètre performance en hauteur, 1,75 mètre. Apparemment, Gilles n'en conçoit pas un grand dépit. Pourtant, il avoue que "*comme tous les sportifs, je déteste perdre. Mais ce jeu, il ne demande pas les qualités que j'ai l'habitude de mettre en oœuvre. Ceci dit, il a un joli graphisme et les mouvements sont assez réalistes.*"
Bien décidé à ne pas s'en laisser compter par une machine, Gilles repart de plus belle pour réussir un joli 4,01 mètres à la perche, puis 15,25 mètres au poids, le tout avec une bonne dose d'efforts qui lui rougissent un teint habituellement pâle.
Mais ces tourments ne sont rien comparé à ce qui l'attend pendant la dernière épreuve, le javelot.
Acharné sur le clavier du ST, Gilles arrive à réaliser 55,55 mètres en lâchant, dans un souffle : "*c'est tuant, cette épreuve !*"
Pour relaxer notre champion, nous l'avons installé devant Xenon, de Melbourne House, un des meilleurs jeux d'arcade du moment. Tout en prenant bien soin d'écrabouiller un maximum de méchants extra-terrestres, Gilles Quénéhervé raconte qu'aux championnats d'Europe de Stuttgart, en 1986, une salle de

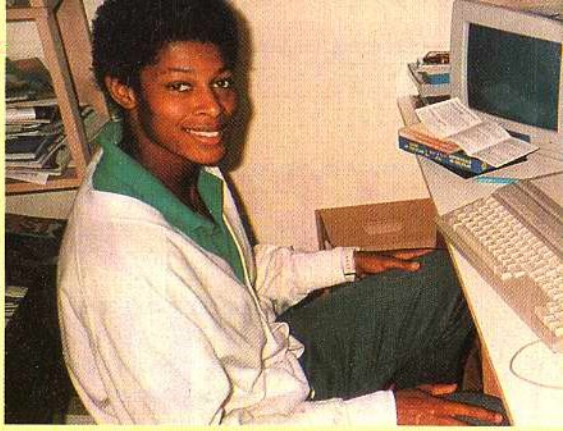
FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **QUÉNÉHERVÉ**
Prénom : Gilles
Age : 22 ans
Titres : Vice-champion du monde du 200 mètres à Rome 1987 et recordman de France de la distance en 20"16. Egalement finaliste aux championnats d'Europe et du monde en salle sur 200 mètres. Une ascension éclair pour un athlète qui ne pratique son sport de façon assidue que depuis 4 ans.
Profession : Travaille (à mi-temps) à la direction de la Communication de Sollac, une entreprise française de sidérurgie qui regroupe (entre autres) Usinor et Sacilor.



▲ *Ben Jonhson, recordman du monde du 100 m, sera le principal adversaire de Gilles à Séoul.*
◀ *Gilles est un des plus grands espoirs de médaille à Séoul.*

LE CHARME DE LA VITESSE



L'athlétisme bouge vite, et le sprint encore plus. Ben Johnson ou Carl Lewis peuvent contempler tranquillement leur compte en banque où quelques millions de dollars prospèrent. Les sprinters français n'en sont pas encore là, mais les stars peuvent en vivre très confortablement. Les femmes sont nettement moins favorisées, étonnant non ? Pourtant là encore les choses évoluent, les sponsors et les meetings (les mécènes et les réunions sportives dirais-je pour ne pas me fermer les portes de l'Académie Française) touchent de leurs grâces sonnantes et trébuchantes quelques heureuses élues. Marie-Christine Cazier, spécialiste française du 200 m., est de celles-là. A Séoul son objectif sera de participer à la finale, un résultat qui, s'il était acquis, lui permettrait de doubler ses revenus. Marie-Christine y croit dur comme fer, c'est pour cela que la salle d'arcades du village olympique n'aura pas sa visite avant la fin de ses épreuves. Et pourtant, la petite est douée, passionnée par ce qu'elle voit sur l'écran de son micro. "Aréna", un très bon jeu d'athlétisme comprenant six épreuves, accapare son attention. Elle se lance dans le 100 m, trop vite, le juge signale un faux départ. Le deuxième essai est le bon, dès le coup de feu notre athlète bondit hors des startinngs-bloc et maintient son accélération jusqu'aux 90 m, une légère faiblesse vite reprise et Marie-Christine se jette sur le fil... 10"04. Très bon temps, mais on sent une légère déception, notre Française aurait bien aimé faire la pige à Big Ben, ne fut ce que sur micro. La longueur n'est pas sa spécialité, il lui faudra quatre essais pour réaliser un bond de 6,80 m. En revanche le concours de hauteur est mené tambour battant, sûre d'elle, Marie-Christine attaque directement à 1,77 m, puis 1,88 et enfin le record : 2,01 m. Aucun sportif venu tester les jeux au journal n'a pu réussir 2 m. La barre est franchie au deuxième essai. Marie-Christine Cazier née dans le 20 ème arrondissement, originaire de Fort de France en Martinique et licenciée à l'A.E.C. de Nancy, pousse un cri de joie et lève le poing en signe de victoire, elle n'est plus dans une salle rédaction à Paris mais bel et bien sur un stade participant à une compétition. Peut-être, par anticipation, les Jeux Olympiques. 3,77 m à la perche, 15,56 m au poid et 62,84 m au javelot terminent l'épreuve. Marie-Christine est sûrement l'athlète qui a le plus vibré pendant ces jeux. Après chaque épreuve, elle n'a jamais manqué de nous faire part de son enthousiame. Résultat : un ST sera sûrement bientôt à la maison. Et Micro News tous les mois dans sa boîte aux lettres.

Peu importe les dernières performances, notre nouvelle recordwoman de la hauteur ne retient que son saut à 2,01 m, si près des anges qu'elle pouvait les toucher. Bon voyage à Séoul, Marie, et bonjour aux anges.

LL.

jeux vidéo avait été laissée à la disposition des compétiteurs, et l'on y trouvait, entre autres, un Décathlon. Et, si lui s'y était parfois diverti, il avait surtout été frappé "*par des mecs qui y passaient un temps fou. Ils devenaient complètement stressés. A la sortie de la salle, ils étaient en sueur. A se demander s'ils ne fournissaient pas plus d'efforts pour ces jeux que sur le stade !*"

Avant de partir vers la salle de musculation, où une grosse séance de travail l'attendait, Gilles Quénéhervé nous a fait quelques dernières coonfidences : "*Dans le cadre de mon travail, à la direction de la Communication de Sollac, on m'apprend à utiliser un Macintosh. Pour l'instant, il ne s'agit que d'initiation, je n'ai pas tellement le temps de m'y intéresser plus. Mais c'est un ordinateur très simple d'abord et j'aime bien me servir de la souris. Après les Jeux, je vais essayer d'y consacrer plus de temps. Ça a aussi des côtés utiles, l'informatique !*"

Entre-temps, ramène une ou plusieurs médailles de Séoul, Gilles, on sera content pour toi !

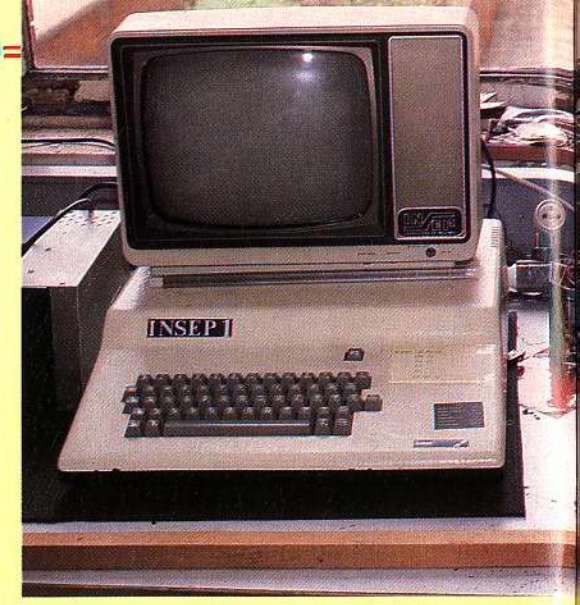
B.F.

FICHE D'IDENTITÉ

Nom : **CAZIER**
Prénom : Marie Christine
Sport : Athlétisme
Performances : Vice-championne d'Europe 1986 sur 200 m., championne de France depuis 1985, recordwoman de France avec 22'32", demi-finaliste des championnats du Monde.
Age : 25 ans

LES ATHLÈTES DE L'AN 2000

Un laboratoire immense équipé d'une piste d'athlétisme, d'appareils de musculation reliés à des ordinateurs enregistrant les moindres réactions musculaires de la montagne de muscles qui sue sang et eau, un scientifique s'approchant, une seringue en main, injectant le produit "miracle" qui décuplera les forces du "mutant".



Un appareil de mesure à la pointe de la technologie : un micro créé spécialement par et pour l'INSEP.

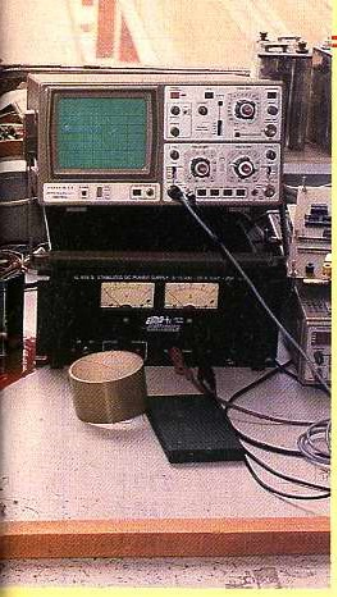
Pas de panique ! Ce n'est qu'une caricature que l'on peut trouver dans un des multiples "Rocky" pondus par Sylvester Stallone. Mais une caricature est une déformation de la réalité, les laboratoires existent, cherchent et souvent trouvent les moyens d'améliorer la préparation et la détection des athlètes. L'escalade des performances les rendent indispensables.

L'ATHLÈTE DU FUTUR

L'athlète du futur, à moins d'être un phénomène de la nature, sera un enfant de la science : détecté, mesuré, surveillé, aidé, son évolution naturelle ne sera, en revanche, jamais bouleversée. Voilà la différence entre la fiction et la réalité, elle est essentielle aux yeux des chercheurs qui refusent d'être pris pour des savants fous ou des as de la seringue.

Dans le laboratoire de biomécanique de l'INSEP on étudie le comportement du muscle sous simulation. Connaissant les lois musculaires, on peut ainsi définir les besoins de renforcement. La pièce n'a rien de confortable, plutôt grande, avec des cloisons délimitant des petits bureaux, un confort tout ce qu'il y a de spartiate. Des micro-ordinateurs en pagaille emmagasinent les informations ; dans un coin traîne une raquette de tennis et un arc avec des flèches. Plus loin, un appareil de musculation sur lequel s'installe un athlète pour une petite séance. "Bébert" le lanceur de poid a malheureusement peu de chance de se rendre à Séoul, il faudrait qu'il pulvérise son record pour simplement atteindre le minima olympique, mais il y a les meetings et puis Barcelone dans quatre ans... Justement dimanche, il a une compétition, alors il préfère ne pas se "vider" dans une séance de lancers, il s'allonge sur "l'engin de torture", se place lui-même les électrodes et règle l'intensité des impulsions. Pas d'effort réellement visible, seules quelques légères crispations du visage indiquent le moment où le muscle est sollicité. Cette séance permettant de travailler certains muscles plus spécifiquement est la dernière étape du travail au labo de biomécanique. Auparavant, l'effort demandé par la discipline a été analysé, le geste disséqué et traduit en chiffres et en courbes, les particularités de l'athlète (forces, faiblesses, vitesse), enregistrées et comparées avec une reconstitution d'un mouvement idéal. Une étude sur le tir à l'arc a été effectuée, les performances dans cette discipline dépendant de la régularité et de la précision. Un appareil a donc été mis au point afin de faciliter l'entraînement. Il permet de mémoriser plus de 100 tirs et de les transférer sur un ordinateur qui étudiera le mouvement, grâce à un logiciel permettant de visualiser les tirs et d'analyser statistiquement les informations qui les composent.

Par ailleurs, chaque relâchement de la tension du tireur sur la corde est traduit par un son, le tireur peut alors modifier son effort sur la corde pour améliorer sa régularité.



PC, minitel : le labo de mesure est bien équipé.

LES MICROS DANS LES STADES

L'informatique n'est pas présente uniquement dans les laboratoires, elle commence à s'implanter sur les stades, pendant l'entraînement ou les compétitions. C'est dans cette voie que s'orientent les travaux du laboratoire de mesures de la mission recherche de l'INSEP. En 1982 un appareil, METERES (mesure, temps, réaction en escrime) a été créé. Des cibles s'allumaient et enregistraient la précision, la force et la vitesse des touchers, mais il n'a pas été dévelopé, la Fédération française d'escrime ne donnant pas suite à ce projet.

A noter qu'un jeu semblable existe dans de nombreuses salles d'arcades aux Etats-Unis. Alain Moreaux, responsable du laboratoire, travaille actuellement sur l'observation des sport collectifs : "Pour le Volley ball, par exemple, les entraîneurs saisissaient des informations sur le match avec un Sharp 1500A de poche. Mais la machine avait trop de touches, il fallait coller des papiers indiquant les fonctions des touches, bref ce n'était pas pratique. J'ai donc construit ma propre machine que la fédération a, par la suite, commandée à 150 exemplaires et utilisée pendant les championnats du monde masculin et féminin". L'entraîneur peut à tout moment, interroger son micro et même se connecter sur un minitel, pour disposer du grand écran et ainsi voir l'analyse générale de l'équipe, des joueurs, de l'attaque, de la défense, des réceptions, des services ou encore des contres. La même machine existe désormais pour le basket, et certains entraîneurs étrangers, l'ayant remarquée au cours de tournois internationaux, l'ont achetée. Bientôt, des micros de poche pour le handball et le rugby seront également opérationnels. On ressent fortement une demande du milieu sportif pour la micro-informatique mais ils ne franchissent pas toujours le pas : "Peut-être par peur, explique Alain Moreaux, peur de ne pas maîtriser la machine ou d'être remplacé par elle. C'est idiot, l'ordinateur se contente d'observer, l'entraîneur reste décisionnaire". Cependant, dans un futur proche, il est incontestable que l'entraîneur devra faire équipe avec la machine. L'intelligence artificielle, les systèmes experts, l'analyse de l'image, du geste, de l'entraînement et de l'individu seront monnaie courante. La diététique et même la vie privée d'un athlète de haut niveau seront programmées et l'ordinateur décidera de l'entraînement pour que le sujet réussisse telle performance tel jour. "Pour l'instant cette méthode est encore en prospection, précise Alain Moreaux, mais la voie est largement ouverte et on peut citer, pour exemple, le service de Jimmy Connors qui a été amélioré par ce moyen. L'informatique est en plein dévelopement industriel, donc le sport suivra avec un peu de retard.

Mais, dans les trois prochaines années, nous allons assister à une évolution importante dans ce domaine". Journées noires en perspectives pour les entraîneurs et sans doute aussi pour les sportifs... Allons, l'avenir n'est pas complètement sombre ! Les athlètes et leurs coachs garderont la maîtrise de la composante principale des grandes performances, qui font lever un stade et frissonner des millions de téléspectateurs : la motivation et la volonté de dépasser ses limites...

LL

REMERCIEMENTS

Et on leur dit merci.

Ce dossier n'aurait pu se réaliser sans la disponibilité, l'amabilité et le professionnalisme dont ont fait preuve tous les sportifs, entraineurs, dirigeants ou responsables qui ont accepté de perdre un peu de leur temps pour répondre à nos sollicitations, alors même qu'une grande majorité d'entre-eux était en pleine préparation pour les Jeux Olympiques.

Les remercier de toutes ces qualités, ainsi que de l'intelligence de leurs propos, de leur bonne humeur et de leur humour constitue donc une évidence. Mais que tous ces sportifs sachent qu'ils ont également trouvé chez les rédacteurs de ce dossier quelques uns de leurs plus fervents supporters.

B.F. & L.L.

J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS
89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

• Amiga 500	4 490 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution)	6 990 F
• Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250	8 950 F
• IMPRIMANTE MPS 1250	1 990 F
• SOURIS	270 F

— Logiciels

• BUGGY BOY	259 F
• CRASH GARRET	389 F
• DEFENDER OF THE CROWN	280 F
• EXPLORA	370 F
• FLIGHT SIMULATOR 2	375 F
• INTERCEPTOR	280 F
• KARATE KID 2	230 F
• MARBLE MADNESS	190 F
• MANOIR DE MORTEVIELLE	199 F
• OBLITERATOR	235 F
• SENTINEL	230 F
• SPACE RANGER	110 F
• THE THREE STOOGES	295 F
• TETRIS	190 F
• VAMPIRE EMPIRE	210 F

— Utilitaires

• DELUXE PAINT 2	695 F
• SCULPT 3 D	900 F
PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) :	2 990 F

EXCEPTIONNEL

En CADEAU durant tout le mois de septembre, pour tout achat d'un Amiga 500, vous recevrez TEXTCRAFT (traitement de texte en français) et SUPERBASE (gestion de fichier) d'une valeur de **1 500 F**

Les trente premiers acheteurs recevront en plus un cadeau supplémentaire.

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible

Le logiciel Desktop Publishing **"Dynamic publisher"** offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.
Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.
Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser,...)
Le **Dynamic Publisher** travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publicher *existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4* **1 490 F** T.T.C.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Ville _____ Code postal _____

N° tél. _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____

_____

Pour un prix de : _____

❑ Frais de port jeux, 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT **A L'ORDRE DE J S I**

LES TOPS DU MOIS

Et hop, une nouvelle rubrique ! Vous étiez nombreux à nous réclamer une rubrique spéciale pour les meilleurs jeux du mois. Voilà qui est fait. Quelques précisions : les logiciels sont testés en fonction des machines. Pour un possesseur de ST, un jeu CPC peut paraître décevant. Mais s'il exploite bien les qualités de la machine, il pourra néanmoins être un Top du Mois. Dernier détail : les Tops ne sont pas notés. Pourquoi ? Simplement parce que s'ils sont dans la rubrique, c'est qu'ils sont géniaux, évidemment...

Les résultats de notre sondage l'ont prouvé (cf page 106), vous tenez absolument à avoir des notes pour chaque logiciel ainsi qu'une indication des prix. C'est donc chose faite. Nous avons essayé d'adopter un système aussi simple et surtout aussi clair que possible. Espérons qu'il vous plaira : n'hésitez pas à nous faire part de vos commentaires.

APPRÉCIATIONS

Plus de 300 F	Génial
Entre 200 et 300 F	Excellent
Entre 100 et 200 F	Moyen
Moins de 100 F	Médiocre
	Horreur absolue

THE KRISTAL

Attachez vos ceintures

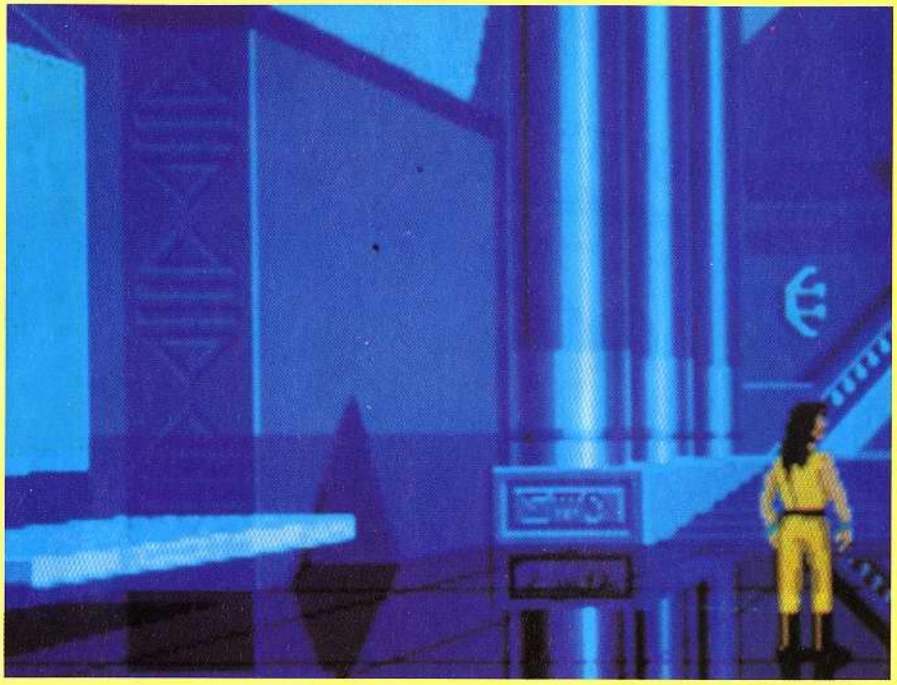
Une fois de plus, Micro News vous emmène dans les délicieux prémices de l'inexploré, du terrain 100% vierge ! C'est le scoop incontournable, celui qui laisse derrière lui une empreinte indélébile...

Ça sortira à la fin de l'année sur ST et Amiga, ça s'appelle The Kristal, ça vient d'Angleterre, c'est édité par Fissionship Software... et ça risque de faire plus que très mal.

C'est un logiciel mais ça ressemble à un film. Ça rappellera à certains les productions Cinemaware, mais plutôt à l'étage au-dessus...

Tout a commencé dans la tête de Mike Sutin et Rodney Wyatt. Mike Sutin était stage-manager dans les comédies musicales *Hair* et *Jesus-Christ Superstar* dans les années soixante et Rodney Wyatt faisait également de la production théâtrale. A l'origine The Kristal devait être une pièce de théâtre. Sa conception remonte à 1976 et une bande sonore avait été enregistrée avec des chansons d'Elaine Page et des commentaires dits par Patrick Moore.

C'est l'histoire d'un joyeux pirate du nom de Dancis Frake (anagramme de Francis Drake, il y en aura d'autres...), originaire du système Kreema, qui voyage à travers différentes galaxies rencontrant toutes sortes de personnages, essayant de glâner des informations pouvant lui permettre de trouver le... (tous en chœur) Kristal ! Ce n'est guère original et pas très précis mais nous ne devons pas vous en dire plus car une partie de l'intérêt du jeu est la découverte de l'histoire elle-même, de ses lieux, de ses personnages. Donc c'est un jeu d'aventure ? Non, c'est aussi un jeu d'arcade, de stratégie et d'interaction en temps réel. Il y a des combats d'épée qui donnent un sacré coup de vieux à *Defender of the Crown* et les informations sont obtenues en posant des questions aux personnages autour de vous : classique mais très au point, l'interaction ayant été particulièrement soignée afin que vous ne deveniez pas chèvre à poser cinquante fois la même question.



Par contre en voyant les graphismes, vous risquez de sauter au plafond ! Il y a environ 1500 tableaux différents et les scènes qui se déroulent en scrollings sont vastes, détaillées, pleines de vie et de couleurs.

La bande sonore est de très haute qualité

avec des phrases parlées digitalisées remarquablement claires. Au début du jeu par exemple, vous voyez une galaxie alors que la voix de Patrick Moore vous en explique l'histoire. Pendant que la voix continue, l'écran vous emmène dans d'autres systèmes solaires et galactiques jusqu'à la planète originelle. Et ceux qui ont 1 Méga de mémoire en auront pour leur ROM car le logiciel exploitera totalement les possibilités de l'ordinateur.

Mike Sutin décrit le jeu comme une odyssée, une sorte d'histoire sans fin qui prend la forme que vous lui donnez. Il faudra compter trois mois pour en faire le tour. Plusieurs styles de jeu sont disponibles, avec un mode "débutant" qui vous permet de faire tranquillement le tour du propriétaire, histoire de voir toutes les planètes et de rencontrer les personnages avant d'entreprendre votre périple.

Le directeur artistique s'appelle Michael Hough et il travaille avec une équipe de sept autres graphistes dont le fameux Dave Hardy, l'illustrateur des livres d'Isaac Asimov. L'équipe de programmation est dirigée par Alex Mills et comprend quatre programmeurs sans compter les responsables des effets sonores.

Fissionship Software a été créé par Mike Sutin spécialement pour éditer The Kristal qui sera proposé sur trois disquettes.

L'équipe ne vit plus que pour la sortie du jeu, elle y a mis toute son âme et le résultat sera certainement à la hauteur de ses espoirs !

(Disquette Fissionship pour ST et Amiga).

Tony Takoushi
Jean-Michel Berté

REJOIGNEZ CEUX QUI GAGNENT !

LORICIELS RECRUTE

Des Programmeurs salariés
pour Rueil (92) ou Annecy (74)
— Vous programmez en C ou assembleur
— Vous avez de la créativité à revendre
— Vous avez envie d'intégrer une équipe dynamique
ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

Des Graphistes
pour Rueil (92) ou Annecy (74)
— Vous avez de bonnes connaissances en graphisme et en animation
— L'informatique vous intéresse
— Vous avez des idées bouillonnantes
ALORS VENEZ NOUS REJOINDRE !

Des Programmeurs indépendants
pour toute la France
— Vous avez écrit un programme ou vous souhaitez être aidé pour le faire
— Vous voulez être édité
ALORS ÉCRIVEZ-NOUS !

Pierre Marchand
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Tél. (1) 47.52.11.33

loriciels *N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs.*

MICKEY MOUSE

Le monde merveilleux de Walt Disney...

Je n'ose même pas y penser... Non, c'est vrai, je préfère ne pas essayer d'imaginer le montant des droits que Gremlin a dû verser à Walt Disney pour acquérir les droits de Mickey. Je vais plutôt vous parler du jeu, après tout, c'est quand même ça que vous attendez...

Première constation d'abord, mais elle est d'importance : la version finale de Mickey Mouse n'a que peu de rapport avec la préversion que Gremlin avait présenté à la presse il y a quelques mois. Si vous avez lu de mauvaises critiques à ce moment-là, n'en tenez pas compte, elles n'ont pratiquement plus de raison d'être aujourd'hui.

Le scénario du logiciel reprend tout un monde que petits et grands connaissent bien : Mickey doit retrouver la baguette magique de Merlin volée par le méchant roi des ogres. La baguette est cassée en quatre morceaux, chaque morceau étant au sommet d'une tour gigantesque.

Chaque tour est gardée par un paquet de monstres (que Mickey peut tuer avec un pistolet à eau magique !) et une sorcière, plus difficile à éliminer. Mais au fur et à mesure que vous vous éléverez vers le sommet de la tour, vous découvrirez de nombreuses portes, derrière lesquelles se cachent des ennemis à éliminer. Quatre jeux différents sont alors proposés, suivant la pièce où vous entrez. Ils sont tous très différents, amusants, à la difficulté bien dosée et ont en commun une réalisation technique parfaite.

Ce compliment peut d'ailleurs s'appliquer à l'ensemble du logiciel. Techniquement excellent, Mickey bénéficie aussi de graphismes quasi parfaits, presque de la B.D. (pour Mickey, ça s'imposait), et d'une animation excellente, presque un dessin animé (ça s'imposait aussi).

La diffilculté du jeu est assez bien dosée, de manière à ce que le jeu soit jouable pour les jeunes et reste quand même intéressant pour les pros du joystick. Au total une superbe réussite de Gremlin, décidemment au sommet de son art avec Mickey et Night Raider.

La version ST de Mickey est parfaite en tous points, inutile d'en rajouter. Mais les versions CPC et C64 sont, dans les limites des machines respectives, elles aussi excellentes. Un must, les gars, je vous le dis...

Disquette Gremlin pour ST, cassette ou disquette pour CPC et C64. Disponible également sur Spectrum.

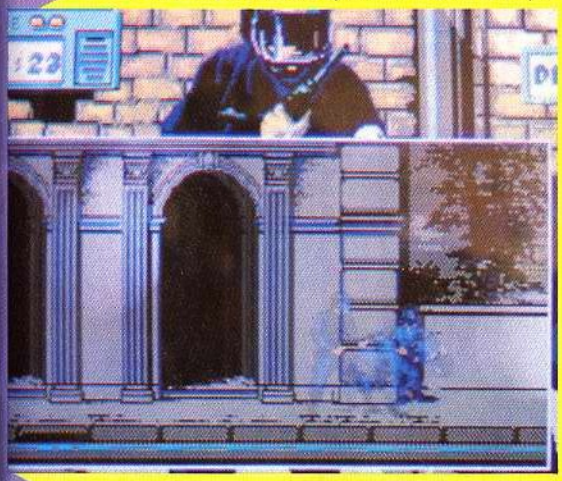
O.F.

OPÉRATION JUPITER

Inspecteur la bavure

Dans la rue déserte, le bruit de la sirène se rapprochait rapidement. Un soudain crissement de pneu, et la fourgonnette s'arrêta. Plusieurs silhouettes en jaillirent et gagnèrent un immeuble proche en rasant les murs. Soudain, les projecteurs s'allumèrent. Les silhouettes se révélèrent clairement : armées jusqu'au nombril, les hommes du G.I.G.N. -surnommés "les rois de la bavure" ou encore "on tire d'abord, on regarde après", venaient d'arriver devant l'ambassade où, depuis des heures, des immondes preneurs d'otages (sûrement des étrangers !) tenaient de pauvres innocents à leur merci.

Voici Opération Jupiter le nouveau jeu



d'Infogrames sur ST. C'est un bon jeu, voire un très bon. Sûrement un des tous meilleurs du mois... Il est dans la bonne tradition de Bob Morane Océans : bonne réalisation technique, différentes parties à l'intérieur du logiciel, etc.

Vous devez prendre d'assaut l'ambassade d'un pays non déterminé. Il vous faut d'abord placer vos tireurs d'élite, en rampant sous les balles ennemies (superbe animation !), puis faire pénétrer des hommes dans l'ambassade en leur faisant descendre la façade en rappel (là aussi, l'animation est excellente).

Ensuite, le jeu se décompose en deux parties principales. D'abord, exploration des pièces avec, chaque fois qu'un terroriste apparaît, une bonne giclée de mitraillette à envoyer. Et puis, vos tireurs d'élite peuvent essayer de dégommer les barbares à travers les fenêtres, mais gare à la bavure.

Mis à part les scènes d'intérieur, où le graphisme est un peu faible, l'ensemble du soft bénéficie d'une réalisation impeccable, graphisme, bruitage, animation... On finit par se laisser prendre au jeu assez rapidement. Disons en tout cas que la réalisation technique, très au-dessus de la moyenne, permet de se laisser captiver par le jeu peut-être un peu plus que son réel intérêt ne l'aurait permis.

Mais je trouve Opération Jupiter un peu trop morbide à mon goût. J'aurais préféré que le jeu laisse le choix entre , je ne sais pas moi, tenter de négocier, ou capturer les terroristes vivants, par la ruse... Un bon terroriste est un terroriste mort, jawoh! ! Je ne dis pas qu'il ne faut faire des logiciels qu'avec des bleuettes ou des histoires invraisemblables. Ça ne servirait à rien : n'importe quel enfant peut voir pire tous les soirs à la télé. Mais c'est quand même pas une raison pour en rajouter. Ou alors, il faut essayer d'y mettre ne serait-ce qu'une pincée d'humour.... (cf Barbarian de Palace software). Alors, petite bavure

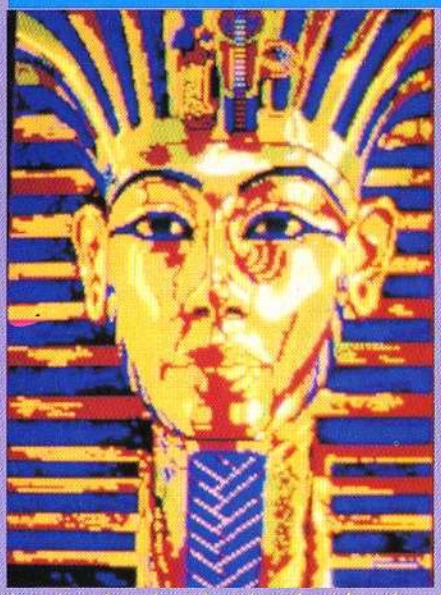
d'Infogrames pour le scénario, mais enfin un produit techniquement excellent. Espérons que le prochain sera parfait...

Disquette Infogrames sur ST, adaptation prévue uniquement sur Amiga.

O.F.

DELUXE PAINT II PC

Exercez-vous la souris !



La famille Deluxe, bien connue sur Amiga, n'est plus à présenter. Tout le monde sait que Deluxe Paint sert pratiquement tous les graphistes créateurs de jeux. De mauvaises langues (très mauvaises alors) auraient pu penser que l'arrivée de ce programme sur PC lui aurait enlevé toutes les capacités graphiques dont il était pourvu jusqu'à présent. Il n'en est rien -que les valeureux possesseurs de clônes se rassurent- Deluxe Paint II bat à plate couture tout ce qui a pu se faire comme logiciel de dessin jusqu'à présent (je ne parle bien évidemment que des programmes tournant avec une carte dont le prix reste en rapport avec les extensions de la machine).

Deluxe Paint II supporte de nombreux modes graphiques : CGA, EGA, MCGA, VGA, Hercules, Tandy et même Amstrad. Cela va donc de 2 couleurs en 720 x 348 jusqu'à 256 couleurs affichables en 320 x 200. Donc, quelle que soit la carte graphique que renferme le capot métallique de votre bazar, Deluxe Paint la supporte. On préfèrera bien entendu le mode EGA (le plus économique vu la résolution), mais vu les capacités des modes MCGA et VGA, le détour semblerait intéressant. Toutes les fonctions chères aux possesseurs des autres versions sont présentes : courbes, remplissage, symétrie, loupe, zoom, palette (dont les couleurs se règlent avec des sortes de potentiomètres rectilignes), éllipses, polygones... De nombreux menus viennent compléter les outils. Ils permettent le travail de la perspective, le choix des fontes (15 au total), les inversions, grossissements, inclinaisons, rotations... La liste est longue et la documentation (200 pages en anglais) viendra renforcer les nombreuses boîtes de dialogues qui viennent empiéter sur notre œuvre si amoureusement dessinée. Le changement de résolution

CORRUPTION

Elliott pas net

La journée s'annonçait brillante pour Derek. Après sa géniale opération boursière, la moindre des choses que pouvait lui offrir David Rogers, c'était bien une place d'associé.

Pourtant, à neuf heures tapantes, après être entré dans son nouveau bureau, avoir contemplé sa table de travail sans téléphone et le mobilier triste et fonctionnel qui ressemblait à s'y méprendre à ce qu'il venait de quitter, il se demandait vraiment s'il avait eu raison d'accepter le poste.

En fouillant son attaché-case, il retrouva son agenda et se rappela qu'il avait rendez-vous avec son épouse Jenny. Le bureau de sa secrétaire, Margaret Stubbs, se trouvait juste à côté. Il lui demanda de téléphoner à Jenny et raccrocha précipitamment quand une voix masculine répondit au bout du fil. Depuis quelques temps, c'est vrai qu'il y avait de l'eau dans le gaz dans son couple mais ça s'arrangerait.

Pas du tout Derek, surveille la voiture rouge.

9h30. Il était temps de faire un petit tour pour voir le personnel. En passant près de la salle des acheteurs, un commis lui cria que le Service de Répression des Fraudes avait téléphoné pour David.

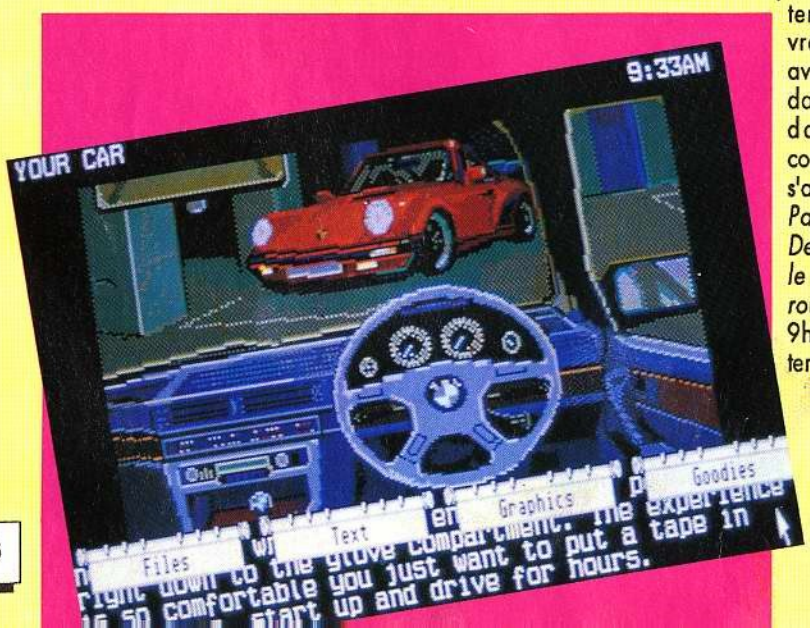
Dépêche-toi Derek, si tu ne veux pas payer pour les autres.

Derek se dirigea vers le bureau de William Hughes, le comptable. "Que pensez-vous de David ?" demanda-t-il.

Il ajouta : "Je sais que le Service des Fraudes a appelé".

Va dans le parking, Derek, et regarde par la fenêtre de la Volvo.

Soudain David entra dans le bureau. "Excuse-



en cours est possible, au prix de la perte du dessin. De nombreux exemples accompagnent le programme, permettant ainsi de s'exercer la souris à sa lente progression. Dans certains cas difficiles à calculer, Deluxe Paint II s'avère un peu lent. Serait-ce la machine ?
A signaler également la présence d'un convertisseur de fichiers et d'un utilitaire résident permettant les copies d'écran.
(Disquettes Electronics Arts pour PC et compatibles).

R.C.

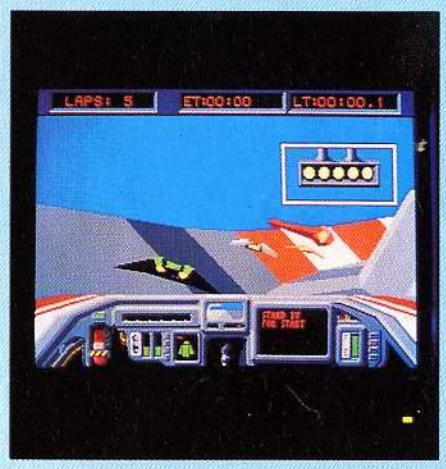
moi" dit-il, "j'ai une conférence importante à laquelle tu ne peux pas participer. Vous venez William ?". Derek se mit à les suivre, ils arrivèrent au bureau de David et s'enfermèrent. Derek écouta à travers la porte et la conversation qu'il surprit l'atterra, le confondit et le fit se précipiter dans le parking. *Trop tard, Derek, trop tard !* Alors qu'il allait s'engouffrer dans sa BMW, une main se posa sur son épaule, le laissant suant, pantelant et muet...
Corruption est une aventure radicalement différente de tout ce qui existe. Le ressort principal est la recherche d'informations. Examen des dossiers, écoutes aux portes, vol (profitez que la secrétaire de David se rend aux toilettes pour fouiller le bureau, vous emparer d'une clé, forcer le bureau de David, et reprendre la cassette truquée fournie dans la boîte de jeu), tout est bon pour se sortir des griffes de ce traquenard. Les personnages (une trentaine) ont une vie indépendantes et vous répondront différemment suivant ce que vous savez.
Réaliste à fond sans être dénué d'humour, innovateur et solide, Corruption est servi par un analyseur de syntaxe hyperperformant, des graphismes superbes, un scénario béton et une notice en bon français représentant l'agenda de Derek. A mon avis encore un "game of the year" pour Rainbird. Bien fait !
(Disquette Rainbird pour ST).

Alan Derek Venture

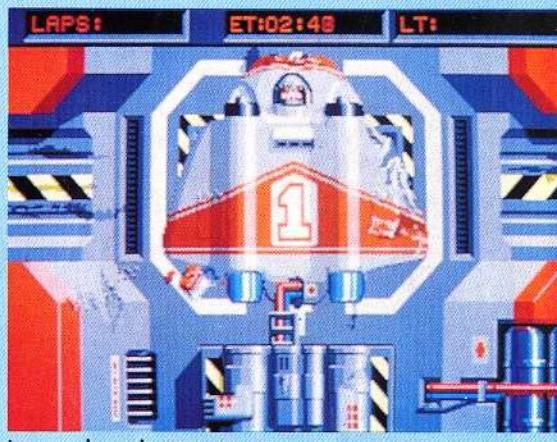
POWERDROME

Nouveau must 3D

Sympa d'avoir la démonstration d'un nouveau jeu par la personne qui l'a créé ! Et en plus Michael Powell a fait là un one-man show : programmation, graphismes, scénario, pas mal pour un coup d'envoi !
Il s'agit d'une course de jets futuristes contre quatre pilotes d'autres galaxies. Les effets 3D sont plus que particulièrement réussis et Powerdrome deviendra certainement une référence en la matière. Les effets de vitesse et de sons ajoutent encore aux impressions vertigineuses offertes par ce logiciel. On peut jouer à deux joueurs en même temps, chacun sur son ST, grâce à un cable de connexion. Il est possible de courir d'abord seul, histoire de s'échauffer, pour ensuite disputer une vraie course sur l'un des six circuits du Powerdrome. Les plus courageux (ou inconscients) s'inscriront pour la saison complète des six courses. Chaque circuit se trouve sur une planète différente, avec ses particularités et ses conditions climatiques propres, les orages et les éclairs étant particulièrement impressionnants. Une saison de courses débute par un entraînement qui permet au joueur de trouver les réglages optimum. C'est là que réside le secret de la réussite dans Powerdrome ; un écran spécifique permettant de régler et d'ajuster au mieux votre engin : freins à air comprimé, sensibilité de la surface portante, sélection du carburant et des filtres du moteur (suivant l'atmosphère de la planète).



Un tour de qualification avec les quatre autres concurrents déterminera les positions lors du départ.
Un rétroviseur permet de voir d'avance les coureurs qui arrivent de l'arrière et le tableau de bord donne toutes les indications sur la course, les performances des concurrents, l'état des deux moteurs, le carburant, etc. Le gagnant de chaque course obtient des points qui sont comptabilisés pour l'éventuel "Trophée Cyberneufe" !



Lorsque le carburant vient à manquer ou que le véhicule est endommagé, on doit s'arrêter aux stations-service robotisées, les Robopits. Si les dommages sont trop sérieux, il faudra se faire remorquer.
Powerdrome demande un certain coup de main, le jet se conduisant comme un avion dans un simulateur de vol. Au début, plantages garantis ! Lorsqu'il est manipulé par un habitué, le jeu est un régal à jouer ou simplement à regarder ! Ça rappelle un peu une course de bobsleigh mais en beaucoup plus sophistiqué : tunnels, souterrains, dos d'âne, courbes vertigineuses, portes coulissantes ou à enfoncer, bref une sorte de montagnes russes/train fantôme en 3D à bord d'un véhicule dont le tableau de bord préfigure peut-être les voitures de demain ! Un soft incontournable qui tourne, tourne, tourne !
Disquette Electronic Arts pour Atari ST (disponible fin septembre) et Amiga (novembre), prochainement sur PC.
Photos de la version Atari.

J.-M.B.

AMSTRAD

GOLD SILVER BRONZE
23 EPREUVES 149/199F
SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD "PAR 3"
+LEADER BOARD 145/169F
+LEADERBOARD TOURNAMENT
+WORLD CLASS LEADERBOARD
KARATE ACES 115/175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY TIGER
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST'GOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNTLET DUNGEON
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD
+NEMESIS+JAILBREAK+YE AR
KUNG FU 2+GREEN BERET+YE
AR KUNG FU+HYPERSPORT
+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIG
MA7+CRITMASS+AIRWOLF+THA
NATOS+DEEP STRIKE+COMBAT
LYNX+BOMBJACK2+TURBO
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRAT +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINT. GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS. MISSION
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS+COBRA
+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEB
ALL+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN STAR HIT 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+REVOLUT+
CAULDRON2 + SORCERY
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBY DOO+FIGHTING
WARRIOR+ANTIRIAD+COMMAND
86+JET SET WILLY+1942
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5" AXE+SAP+MGT+ AIGLED'OR

NOUVEAUTES

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ALIEN SYNDROME	95/139F
APOCALYPSE	95/145F
APOCALYPSE NOW	ND/195F
ARTURUS	**95/135F**
ARTICFOX	**149/199F**
BARBARIAN(PSYNO)	**95/139F**
BARBARIAN 2	89/139F
BARD'S TALE	**145/195F**
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAND	145/195F
CORPORATION	95/145F
CYBERNOID 2	**95/135F**
DALEY'S THOMPSON OLYMP CHALLENGE	**95/139F**
DREAM WARRIOR	95/139F
E.X.I.T	145/195F
GARY L. HOT SHOT	**95/135F**
GARY L. SUP SKILL	95/145F
GIGN OP. JUPITER	**145/195F**
HOPPING MAD	**99/149F**

300 LOGICIELS A GAGNER !!!
En septembre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.
3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS.

NOUVEAUTES (suite)

HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F
L'EMPIRE CONTRE...	**99/149F**
1943	**95/145F**
NETHERWORLD	**95/139F**
NIMITZ	99/159F
OVERLANDER	**95/145F**
PSYCHOPIGS	**95/139F**
RASTAN	89/145F
RIMRUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROADWARS	95/139F
ROY OF THE ROVERS	**95/139F**
SALAMANDER	89/139F
SKY HUNTER	135/175F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SUPERSPORTS	**95/139F**
TERRORPODS	**95/139F**
T-WREKS	95/145F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE GREAT GIANA S	**95/139F**
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	**89/139F**
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F

HIT PARADE

ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BAD CAT	95/145F
BEYOND THE ICE PAL.	95/145F
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
CRASH GARET	ND/195F
ENLIGHT. DRUID2	95/145F
GABRIELLE	139/175F
GUADALCANAL	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSHIP	195/245F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LES PRIVES	ND/195F
MACH 3	129/179F
MARAUDER	89/139F
MATCH DAY 2	89/145F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
SPACE RACER	139/189F
STREET SPORTS BASK.	95/145F
STREET FIGHTER	95/145F
TARGET RENEGADE	89/145F
THE DARK SIDE	95/139F
THE FURY	95/139F
THE HUNT RED OCTOB.	145/195F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
VIXEN	99/139F

BOB WINNER	129/169F
BUGGY BOY	95/145F
CRAZY CARS	129/159F
FLYING SHARCK	99/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
GARFIELD	95/139F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
LA GUERRE DES ETOI.	99/149F
MONOPOLY	175/245F
PROHIBITION	120/195F
QUIN	ND/145F
SCRABBLE FR	175/225F
SPY TRILOGY	95/145F
SUPER HANG ON	95/145F
SUPERSKI	145/195F

THE FLINSTONES	89/139F
THUNDERCATS	89/145F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	125/245F
WESTERN GAMES	129/145F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2
+DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5°AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+PULSAR2+YETI+ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZ.	ND/215F
BILLY 2	135/195F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GIGN OP. JUPITER	**149/199F**
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
PROHIBITION	135F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	185F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

SPECTRUM

GOLD SILVER BRONZE	145F
ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 2	95F
GAME SET AND MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILLION 3	95F
THEY SOLD A MILLION 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

COMMODORE 64

GOLD SILVER BRONZE
23 EPREUVES 149/199F
SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD PAR 4 145/175F
LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAMENT WORLD CLASS
LEADERBOARD+LEADERBOARD
EXECUTIVE.
KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+ WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON'S LAIR 1+2+ENDURO
RACCER+GHOST' GOBB.+TUER
N'EST PASJOUER+PAPERBOY
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIANA
JONE+RYGAR+GAUNTLET DEEP.
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+YE AR
KUNG FU 2 +YE AR KUNG FU
+NEMESIS+JAILBREAK+GREEN
BERET+HYPERSPORT+PING
PONG+MIKIE
TOP TEN COLL 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRITMASS+AIRWOLF+THAN
ATOS+DEEP STRIKE+COMBLYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAME+IMPOS.MISSION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST NGOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
EBALL+BOXING+POOL+SUPER
DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME+BREAKDANCE
+ PITSTOP 2+ IMPOS. MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+FIGHTING WARRIOR

NOUVEAUTES

ARTURUS	**95/145F**
BARBARIAN (PSYNO)	**95/145F**
BARBARIAN 2	95/145F
CARRIER COMMAND	145/195F
CYBERNOID 2	**95/145F**
DALEY'S THOMSON	**95/145F**
DREAM WARRIOR	95/145F
ECHELON	95/145F
GARY LINEKER SUPER	95/145F
GARY L. HOT SHOT	**95/125F**
HOPPING MAD	**95/125F**
L'EMPIRE CONTRE ...	**95/145F**
4 X 4 OFF ROAD RAC.	**95/145F**
1943	**95/145F**
NETHERWORLD	**95/125F**
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
OVERLANDER	**95/125F**
PANDORA	95/135F
PSYCHOPIGS	**95/145F**
ROCKET RANGER	109/169F
ROY OF THE ROVERS	**95/145F**
SALAMANDER	89/139F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
SUPERSPORTS	**95/145F**
TERRORPODS	**95/145F**
T-WREKS	95/145F
THE DARK SIDE	95/145F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE VINDICATOR	**99/149F**

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HIT PARADE

ALIEN SYNDROME	95/125F
APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2	95/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/125F
BEYOND THE ICE PAL.	95/125F
BIONIC COMMANDO	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CARD SHARKS	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CORPORATION	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
DESOLATOR	95/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MATCH DAY 2	95/145F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGHT RAIDER	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
POWER AT SEA	ND/169F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
ROAD BLASTERS	95/145F
ROAD WARS	95/145F
RASTAN	95/145F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
STREET FIGHTER	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
TOUR DE FORCE	95/145F
THE GAMES WINTER	95/145F
THE GREAT GIANA S	95/135F
TROLL	89/139F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE W.	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
RESCUE MISSION	**219F**
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

5 STARS	**245F**
+ENDURO RACER+CRAZY CARS +BARBARIAN+RAMPAGE +WIZZBALL	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+ HACKER2+LITTLE COMP. PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES +GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX ST	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE +WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

AAARGH	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARTURUS	**185F**
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BARBARIAN 2	185F
BIRDIE	**185F**
BOMBJACK	**225F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CORRUPTION	**225F**
CYBERNOID	**185F**
DALEY'S THOMPSON OLYMPIQUE CHALLENGE	**185F**
DESOLATOR	185F
DRILLER	**185F**
EXOLON	**185F**
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER'S SUPER	185F
G.I.G.N OPER. JUPITER	**185F**
G'NIUS	**195F**
HERCULE	185F
IRON LORD	**225F**
JET	**385F**
KENNEDY APPROACH	**225F**
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GROTEMB.	225F
L'EMPIRE CONTRE ATTA.	185F
LE MANOIR DE FROZANTA	285F
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	195F
1943	**185F**
MARS COPS	**225F**
NECRON	185F
NETHERWORLD	**185F**
NIGEL MANSELL'S	**195F**
NIGHT RAIDER	**185F**
OFF SHORE WARRIOR	**269F**
OVERLANDER	**225F**
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
QUADRALIEN	**185F**
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SINBAD	185F
SPACE HARRIER 2	**185F**
STARGLIDER 2	**225F**
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	185F
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	185F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE SENTINEL	**185F**
THE THREE STOOGES	295F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	195F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

ADVANCE ART STUDIO	225F
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	175F
ARKANOID 2	185F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARDES TALE	225F
BERMUDA PROJECT	185F
BETTER DEAD THAN ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PALACE	185F
BIONIC COMMANDO	185F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARRETT	225F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
EXPLORA	375F
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
KARATE KID 2	155F
KILLDOZER	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIV.	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACH3	195F
MICKEY MOUSE	185F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PANDORA	185F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
PREDATOR	225F
QIN	235F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SCRABBLE	225F
SKRULL	225F
SHACKLED	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SIDEWINDER	125F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACER	185F
SPITFIRE 40	185F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPERSKI	220F
STAR TRECK	175F

STREETSFIGHTER	195F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT FOR RED OCTO.	225F
THUNDERCATS	185F
TRANTOR	175F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VIXEN	225F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WESTERN GAMES	185F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD +ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD +WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2 +SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON +STARTING BLOCK+BIG BEN	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS + GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ARKANOID 2	185F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AUTO DUEL	**225F**
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	185F
BARDS TALE	225F
BIONIC COMMANDO	185F
BIRDIE	**225F**
BOBO	225F
BUBBLEGHOST	**225F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	225F
CRASH GARRETT	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GARY L. HOT SHOT	**185F**

GAUNTLET	**185F**
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMB.	215F
L.A. CRACKDOWN	**185F**
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
MINDFIGHTER	**225F**
NIGHT RAIDER	**185F**
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QUADRALIEN	**225F**
QUESTRON 2	**225F**
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SOLOMON'S KEY	**185F**
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR ICE HOCKEY	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	185F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA IV	225F
ULTIMA V	**225F**
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

AAARGH	**195F**
ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	225F
AUTO DUEL	**235F**
BARDE'S TALE 2	249F
BETTER DEAD THAN ALIEN	185F
BEYOND THE ICE PAL.	**225F**
BIONIC COMMANDOS	185F
BIRDIE	**245F**
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
BUGGY BOY	**249F**
CALIFORNIA GAMES	225F
CARRIER COMMAND	245F
COMBAT SCHOOL	195F
CRASH GARRETT	**225F**
CRAZY CARS	245F
CYBERNOID	**225F**
DALEY'S THOMSON	**225F**
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	195F
ECO	195F
EXPLORA	375F
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
FOUNDATION'S WASTE	**235F**
G.I.G.N. OPERAT. JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
IKARY WARRIOR	**225F**
IMPOSSIBLE MISSION 2	**225F**
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JACKAL	225F
JEANNE D'ARC	285F
JET	395F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEATHERNECK	**185F**
L'EMPIRE CONTRE AT..	**195F**
1943	**225F**
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVILLE	245F
MANHATTAN DEALER	260F
NEATHERWORLD	**225F**
NIGHT RAIDER	**225F**
OBLITERATOR	195F
OFF SHORE WARRIOR	**269F**
OUT RUN	**225F**
PLATOON	225F
QUADRALIEN	**235F**
RIMRUNNER	195F
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
SENTINEL	225F
SIDE ARMS	**225F**
SIDEWINDER	145F
SKYFOX 2	199F
SPACE HARRIER	**225F**
SPACE RACER	185F
STREET FIGHTER	195F
STREETSPORTS BASKET.	195F
SUBBATTLE SIM.	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA SISTER	195F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	195F
THUNDERCATS	**245F**
ULTIMA 4	225F
UMS	245F
VERMINATOR	195F
VIRUS	195F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

DEMENT !!! KIT DE TELECHARGEMENT 99 F
AVEC CE KIT VOUS ALLEZ POUVOIR TELECHARGER 24H/24, 7 JOURS SUR 7 DES CENTAINES DE HITS POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615 AMCHARGE.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous telephoner pour connaitre la disponibilite exacte. Envoi le jour meme de la reception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ______

Reglement : je joins ☐ un cheque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je prefere payer au facteur a reception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA

VIRUS

La contagion s'étend

Vous vous rappellez le numéro 6 de Micro News ? Oui je sais, ça fait déjà un paquet de temps, mais faites un effort, merci. A l'époque, nous avions été les premiers à vous présenter l'Archimedes, le micro Risc de Acorn, le plus puissant micro qui ait jamais vu le jour. Un seul jeu existe sur Archimedes, Zarch, fantastique jeu spatial en trois dimensions. Acorn a fièrement présenté Zarch à la presse en expliquant longuement qu'un jeu de ce type montrait bien les capacités révolutionnaires de la machine et qu'aucun autre ordinateur ne pourrait posséder son équivalent. Ben, désolé, monsieur Acorn (alias "gland", en anglais...), j'ai vu pareil sur ST et c'est Virus, de Firebird.

Virus est l'adaptation officielle de Zarch et le plus étonnant c'est qu'il lui ressemble comme deux giclées de laser. Pourquoi étonnant ? Simplement parce que la différence de puissance et de rapidité entre les deux machines laissait craindre le pire.

Il n'en n'est rien ! Bien que l'écran de jeu ait un peu diminué et les graphismes perdus un peu de leur finesse, Virus est un jeu extraordinaire, tout à fait comparable à Zarch par sa qualité. Inutile d'acheter un Archimedes...

Le scénario de Virus importe peu. En gros, vous vous battez -grâce à un vaisseau à la pointe de la technologie du 32ème siècle- contre des extra-terrestres. Votre engin se pilote entièrement à la souris : accélération sur le bouton de gauche, laser à droite et déplacement suivant les mouvements de la souris. Mais attention, votre vaisseau est loin d'être facile à manœuvrer... Virus se déroule en effet en trois dimensions et il n'est pas du tout évident de s'y repérer au premier coup d'œil. Mais admirons l'exploit technique : jamais, même dans Elite (du même auteur...), on n'avait eu une telle impression de relief et de rapidité, avec en prime les faces pleines et des couleurs dans tout les sens, sans parler de la rapidité incroyable de l'ensemble.

Seul regret, Virus reste finalement un shoot'em up ultra sophistiqué techniquement, d'une beauté superbe, mais très banal au niveau scénario. Dommage également que la manœuvre du vaisseau (via la souris) soit aussi

difficile. Prévoyez au minimum une heure ou deux d'apprentissage.

Reste un jeu extraordinaire, techniquement époustouflant, mais qui risque de lasser ceux d'entre vous qui ne sont pas accrocs de l'arcade. Dernier détail, Elite arrivera sur ST avant Noël, promis-juré...

Disquette Firebird pour ST, adaptation prévue pour Amiga.

O.F.

ROAD BLASTERS

Le destructeur

Le voilà enfin ! Road Blasters est arrivé ce matin sur mon bureau. Alléluia brothers ! Détail piquant, Road Blasters est arrivé après ses deux copies, Fire & Forget de Titus et Overlorder d'Elite (cf nos tests). Détail encore plus piquant, qui risque même de faire mal, Road Blasters n'est pour le moment disponible que pour les 8 bits, C64 et CPC. La version ST est bien sûr d'ores et déjà en cours de réalisation mais ne sera pas dans le commerce avant un mois, à moins que US Gold ne dope ses programmeurs aux anabolisants...

Pour un journaliste comme moi, Road Blasters est un cadeau : pas besoin de s'emmerder pendant trois heures à vous expliquer le détail des règles ou les méandres d'un scénario particulièrement tortueux. En fait, ça tient en trois mots : roule et tire... Bon allez, je vous raconte quand même un peu. Road Blasters vous met aux commandes d'une voiture de l'an 2300 (et des poussières). Vous êtes armé jusqu'aux dents des engins les plus sophistiqués qui soient : roquettes atomiques, missiles ioniques, mitrailleuses à faisceaux, cure-dent à neutron, bref, vous êtes paré.

Heureusement d'ailleurs, car vous n'êtes pas seul sur la route : des kilos d'ennemis arrivent dans tous les sens pour vous démolir. Et c'est qu'ils le feraient ces enflures ! Ça tire dur dans le quartier, heureusement que votre voiture répond au doigt et l'œil.

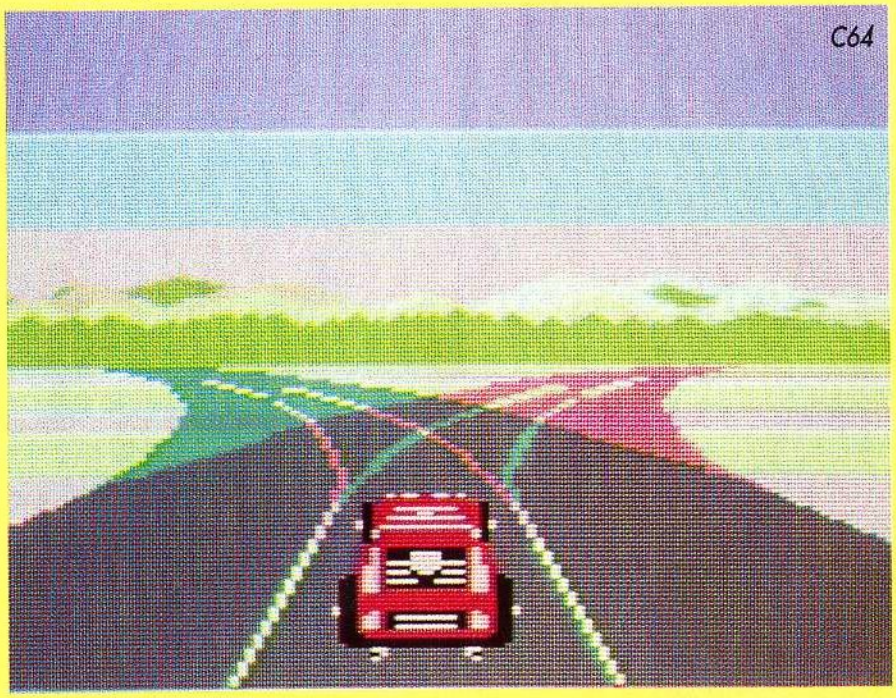
Road Blasters possède quand même quelques défauts : l'animation est honnête, sans plus (surtout dans les virages) et les graphismes sont relativement moyens.

Road Blasters se résume à une interminable fuite en avant entrecoupée d'assauts répétés d'ennemis agressifs. L'ensemble se passe à une rapidité folle et le niveau de difficulté est plus qu'élevé, avec des cadences de tirs qui demandent une certaine musculature du pouce (ou du petit doigt, ça dépend de votre joystick).

Si la réalisation technique de Road Blasters sur C64 n'est pas au-dessus de tout reproche, il faut souligner que le jeu est malgré tout ultra-prenant. Après quelques minutes on s'accroche, on a envie d'en voir le bout et on ne fait plus attention au reste. Mais alors, lequel choisir ? Et pourquoi avoir mis Road Blasters en Top du Mois et les autres non ? Quel est le verdict ? Si vous ne pouvez en acheter qu'un, prenez Road Blasters sur 8 bits (pour le moment), Overlorder sur ST, et Fire & Forget sur Amiga ou même sur ST. Road Blasters est sûrement le moins beau des trois (mais il a été testé sur CPC et C64, donc c'est normal), mais c'est quand même le plus réussi. C'est le plus passionnant : plus on joue à Road Blasters, plus on a envie de s'accrocher pour améliorer ses performances. Mais soulignons également la qualité des deux autres, eux aussi très réussis. Soulignons enfin l'exploit des programmeurs qui ont réalisé une version CPC étonnamment réussie. Vivement les 16 bits...

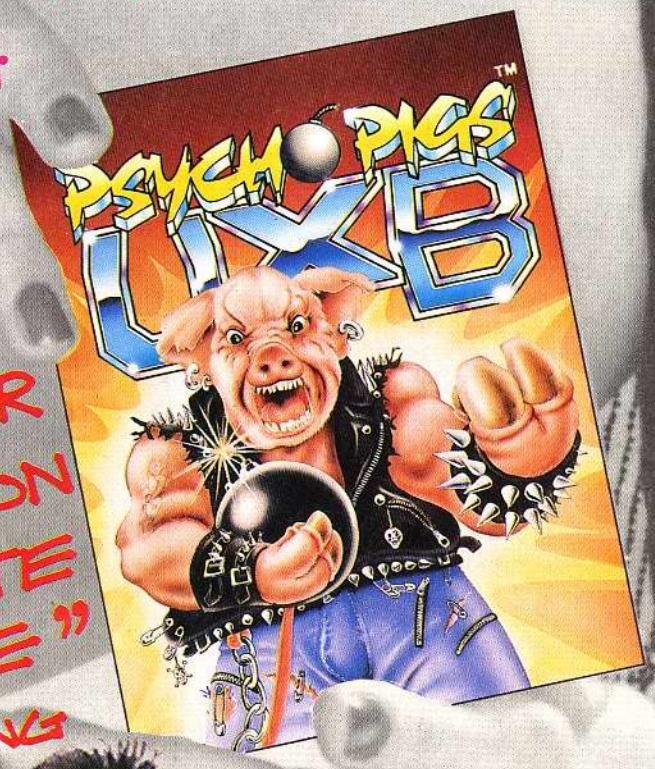
K7 ou Disquette US Gold pour C64 ou CPC, adaptation en cours pour ST et prévue pour Amiga.

O.F.

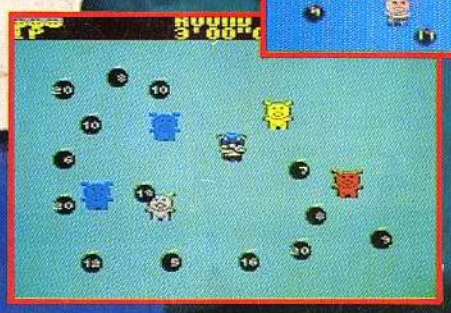


"Une excellente recette pour un jeu bien accrochant"
CRASH

"LA CONVERSION DU JEU EST FANTASTIQUE"
YOUR SINCLAIR



"LE MEILLEUR JEU DE COCHON DE CETTE DECENNIE"
FIELD & FARMING MONTHLY.



CBM64/128
CASSETTE ET DISQUE

SPECTRUM 48/128K
CASSETTE

SPECTRUM +3
DISQUE

AMSTRAD
CASSETTE ET DISQUE

U.S. GOLD

U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3 Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144
Description complete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour connaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

SPACE HARRIER

Enfin sur ST

Il est enfin arrivé ! Ça fait bien six mois qu'on l'attendait. De temps en temps, des rumeurs circulaient : j'ai un copain qui l'a vu, il est superbe, vachement rapide, et tout. Mais à force de ne rien voir venir, nous avions fini par être sceptiques. Sœur Anne ne vois tu rien venir ? Non, je ne vois que la disquette qui chargeoit et les octets qui merdroient...

Mais ce coup-ci c'est vrai, ce n'est pas une blague, la version ST de Space Harrier est terminée ! Je peux même vous révéler que ce sont des petits français bien de chez nous qui ont été chargés de faire l'adaptation par les anglais d'Elite.

Allez, je ne vous fais pas languir plus longtemps : la réalisation est extraordinaire ! Space Harrier peut d'ores et déjà se déclarer candidat au titre de meilleur soft d'arcade sur ST. Rappelons rapidement l'histoire : y'en a pas. Enfin, j'en sais rien, j'ai pas pris le temps de

regarder la doc. Disons que s'il y'a une histoire, elle n'a aucun intérêt. Vous dirigez un personnage, vu de dos, qui tient en son bec un fromage... Euh non, qui tient dans ses bras un laser. Il peut sauter et se déplacer sur les côtés. Devant vous, le payasage s'étend à l'infini. Régulièrement, des vagues d'ennemis apparaissent qu'il vous faut évidemment détruire.

Ça a l'air stupide, et, rassurez-vous, ça l'est. Mais Space Harrier est malgré tout un jeu extraordinaire, qui se déroule à toute vitesse, avec une animation parfaite et des graphisme étonnants pour un jeu d'arcade de cette classe.

Le seul reproche que l'on puisse faire est son manque de variété et de richesse. Certains critiqueront aussi le fait que l'on ne puisse jouer qu'à la souris, mais pas moi : on s'y fait très vite.

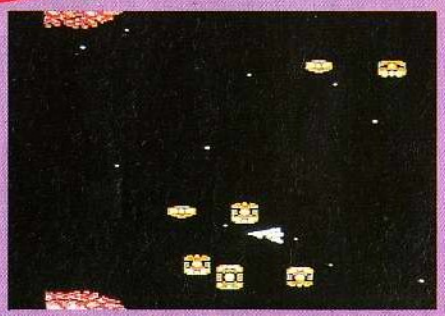
Plus sérieusement, regrettons qu'Elite vende séparément des disquettes de paysages supplémentaires qu'il aurait été facile d'inclure dans le jeu. Bon, arrêtons-là : Space Harrier est malgré tout un must pour les possesseurs de ST !

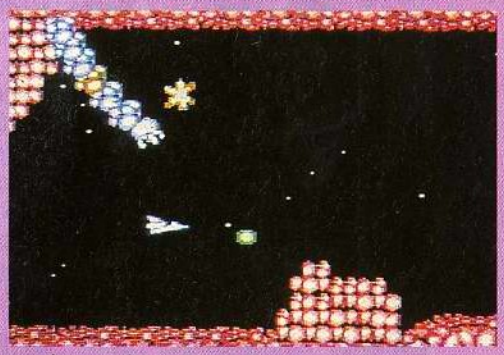
Disquette Elite pour ST, existe déjà (depuis des lustres) sur C64, CPC, MSX et SEGA.

O.F.

SALAMANDER

Rétro, c'est trop...





Dans nos série "C'est dans les vieux bits qu'on fait les meilleurs octets", voici le retour de Salamander, bien connu des possesseurs de MSX. Salamander fut le successeur dans les hit-parades nippons de l'incomparable Nemesis qui fut longtemps la référence absolue en matière de jeux d'arcade purs et durs. Un jeu où il faut tirer tout le temps, avec des ennemis dans tous les sens mais aussi des bonus qui augmentent votre puissance de feu : ce que nos amis anglais appellent si justement un "Shoot'em up" (littéralement : "Descendez-les tous !").

Mais revenons à nos moutons. Salamander est donc l'un des deux ou trois meilleurs shoot'em up que je connaisse toutes machines confondues. Il est d'ailleurs l'œuvre de ces géants de l'arcade que sont les japonais de chez Konami. Mais ce sont les anglais d'Imagine qu'il faudra remercier chaudement pour avoir pensé à offrir Salamander à tous les possesseurs de C64, CPC, ST et Amiga.

S'il vous est déjà arrivé de ressentir ne serait-ce qu'une bouffée de plaisir en jouant à un jeu de tir, alors précipitez-vous sur Salamander : c'est le meilleur ! Disponible uniquement en C64 pour le moment, il surclasse même Io, de firebird, pourtant excellent. La version C64 dispose qui plus est d'un bruitage fabuleux, de graphismes de qualité et d'une animation parfaite : il y a un nombre ahurissant de sprites qui bougent simultanément à l'écran, au moins une bonne vingtaine, sans ralentir le moins du monde le jeu. La difficulté est énorme et vous ne pourrez progresser qu'avec une bonne dose de chance et un certain niveau d'entraînement.

Mais le plus important de tout, c'est la passion qui se dégage du soft. Et croyez-moi, en jouant à Salamander, on prend un pied d'enfer.

Disquette Imagine pour C64, adaptation prévue pour CPC, ST et Amiga.

O.F.

Top Secret ! loriciels

Salut à tous ! J'espère que vous avez passé de bonnes vacances. Moi, ça a été un véritable enfer. Enfin, pour être franc, le calvaire a commencé le jour où je suis revenu au canard. Les collègues avaient été sympas, ils avaient regroupé tout mon courrier. Bande d'exploiteurs ! J'ai passé trois jours (authentique ! Si, si !) à ouvrir tous vos Top Secret. Et trois jours à temps plein, attention ! Sans compter les deux heures tous les matins pour l'ouverture de vos envois quotidiens.
Mais en fait, je râle pour le principe. Je vous remercie tous mille fois de vos lettres qui m'ont fait chaud au cœur. Vous êtes les meilleurs, je vous adore, smack ! Pour tout le monde, j'en profite pour rappeler les règles du jeu. Vous m'envoyez des solutions, des pokes, des passages secrets, bref, des Top Secret. Essayez de nous trouver ça sur des jeux récents, vous n'en n'aurez que plus de chance d'être sélectionné. Surtout, soyez originaux : ceux qui pompent sur des solutions déjà parues ici ou là n'ont aucune chance. Et tous ceux d'entre vous dont on publiera une solution gagneront un jeu, un vrai, un beau, pour leur machine adorée, ou une autre, s'ils y tiennent. Attention quand même : pour gagner un jeu, il faut que votre envoi soit imposant, autrement dit qu'il ne se limite pas à deux ou trois lignes. Si c'était le cas, comme on est quand même des mecs sympas, on vous enverra des anciens numéros de Micro News avec plein de Top Secret. Sympa, non ? Alors, en tout état de cause, n'oubliez pas de préciser votre machine ET les numéros que vous désirez... Ce mois-ci, les jeux sont offerts par nos amis de Loriciels, que nous remercions du fond du cœur. En plus, c'est un bon plan pour vous, vu la qualité habituelle de leurs logiciels. Avant de rentrer dans le vif du sujet, voici le point sur ce que nous recevons.

Atari d'abord, les plus nombreux, je ne les compte même plus. Evitez Out Run, Manoir de Mortevielle, j'ai déjà. J'ai énormément de Dungeon Master, alors évitez aussi à moins d'être allé très loin. **Amstrad**, les deuxièmes, de mieux en mieux. Evitez les sempiternels Freddy Hardest, Army Moves et tutti quanti (non, ce n'est pas le nom d'un jeu). Autre chose. Robby est un pote à moi. Alors, évitez de lui pomper des trucs pour les envoyer, ça ne lui ferait pas plaisir. En un mot essayez d'être 100 %... original ! Je ne dis pas ça pour tous mais seulement pour une minorité.

Amiga : de plus en plus fort. Continuez encore un peu et ce sera parfait.

C64 : Très nette remontée, tant mieux, je n'y croyais plus.

Thomson : rechute très nette, à peine 12 trucs ce mois-ci. La honte.

Apple : toujours pareil, le même noyau de fidèles, entre Thomson et Nintendo.

Atari 800 XL : 2. Sans commentaire.
Bon, amusez-vous bien avec tout ça et n'oubliez pas de m'envoyez vos trucs pour le mois prochain. Si vous êtes publié, c'est la gloire et un soft dans la poche, sinon, ne vous désespérez pas et retentez votre chance : essayez avec des softs récents, ou très compliqués, et, surtout, ne recopiez pas des astuces trouvées dans d'autres torch... heu, journaux. Allez, gros bisous à tous et à toutes (oui, oui, il y en a !) et à bientôt !

Olivier Zythoun

AMIGA

Attention, possesseurs d'Amiga, allez jeter un œil sur la rubrique Atari, pas mal de trucs ST peuvent également vous être utiles.

ARKANOID

Eh oui, Arkanoïd est partout, même sur Amiga. Et comme les bidouilles d'une machine sont rarement valables sur une autre, voici un truc de Anthony Zboralski (pardon si j'ai écorché son nom). Appuyez sur la barre espace pour se mettre en pause, puis tapez le mot "DSIMAGIC" et ensuite récupérez la pastille qui tombe. Vous disposerez alors des touches suivantes pour appeler les pastilles. D : triple ball, B : exit, C : colle, L : laser, E : expand, S : slow, p : raquette supplémentaire, F : raccourci jusqu'au 33e tableau offert par Micro News, le journal qui déteste tous les casse-briques *sauf* Arkanoïd. A ma connaissance c'est un record, nous avons passé des bidouilles pour Arkanoïd ST, CPC, Amiga, C64 et même Thomson ! Qui dit mieux ? Anthony Tachaïkowskiabouksy gagne un jeu **Loriciels**, mais n'a pas le droit de jouer le mois prochain, ou alors il prend un pseudo...

MARIO TRAVELO

The Great Giana Sisters, **ST**, **Amiga**, **C64** et **CPC**, est une repompe intégrale, au plus petit pixel près, du célèbre Mario Bros sur Nintendo. Mais comme le jeu était très bon, son clone reste de qualité. Et bien, sachez qu'il est possible d'avoir des vies infinies dans la version Amiga. Dès le début du chargement, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncée. Ben oui, ça suffit. Comme quoi Franck Colin, de Lille, n'a pas dû trop se fouler pour trouver ça. Allez, je suis bon prince, on lui envoie un jeu *Loriciels* quand même. ●

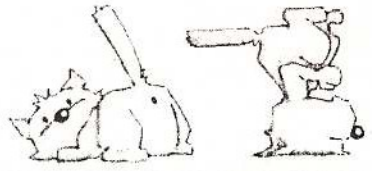
COMMODORE 64

GRAND SORCIER

Ils sont fous, ces Belges ! Quand ils ne savent pas quoi faire, ils se réunissent en clan autour d'une table, de préférence la nuit dans un manoir inhabité. Au centre de la table, ils posent un joystick. S'ils sont suffisamment concentrés, de mystérieuses voix se font entendre. Le grand prêtre de ces manifestations s'appelle Pierre Rabiolo. En même temps qu'il entend des voix, il prend des notes. Le mois dernier, un descendant des templiers lui a prédit la fin du monde et la hausse prochaine du dollar. Il y a quinze jours, Victor Hugo lui avait annoncé la victoire de Gilles Quénéhervé à Séoul et le tirage record du numéro 149 de Micro News à 17 millions d'exemplaires. Et cette semaine, c'est Groucho Marx qui causait. Il lui a dit ceci "Salut p'tit gars. H ou F ? Non, je déconne. Je préfère mon Commodore 64 (le seul micro qui fume encore plus que mon cigare). Alors je vais te filer des jeux et des pokes. Pour entrer un poke, tu fais un reset, et tu redémarre. Fastoche". Alors il a commencé :

3D Pacman : POKE 3935, 165
Astro Chase : POKE 3165, 255 : POKE 5161, 169
Airwolf : POKE 13473, 255
Attack of the mutants camels : POKE 11639, 255
Buck Rogers : POKE 2491, 127
Kung Fu Master : POKE 38649, 189
Nemesis : <shift><clr> et "tcs" <return>
Phoenix : POKE 22741, 234: POKE 22742, 234 : POKE 22743, 234
Robotron : POKE 4536, 255
Robin Rescue : POKE 6144, 234: POKE 6145, 234: POKE 6146, 234
Evolution : POKE 6947, 255
Candy bandit : POKE 4759, 169
Cliff Hanger : POKE 5528, 0
Ghouls : POKE 11649, 173
H.E.R.O. : POKE 13865, 0 : POKE 13652, 25: POKE 19131, 0
Micro News : POKE 22393, 1
Lazy Jones : POKE 4251, 173
Hovver Bower : POKE 35860, 96

Merci beaucoup, Groucho. Merci aussi à KJKJ, fidèle scribe qui nous a envoyé ceci et qui recevra, par retour du courrier, un soft **Loriciels** pour son C64. Question : combien mettra-t-il de temps avant de nous envoyer des trucs et astuces sur celui-là ? Quinze jours ? Trois mois ? Deux ans et demi ? Une seconde huit dixièmes ? Les paris sont ouverts. ●



APPLEMANIAQUE

Oui, il y a encore des gens qui se servent de leurs **Apple II** pour jouer. Il y en a au moins 22 en France, puisqu'ils m'ont écrit. Alors je vais passer une ou deux solutions. On commence par **Le Mur de Berlin**, un bon jeu d'aventure de Froggy Software, dont je n'ai pas eu de nouvelles depuis un bon moment d'ailleurs. Allez, on y va, juste après avoir dit que c'est extrait d'une longue lettre pleine de bidouilles de Renzo Gautelier, du Mans. Ecrivez-moi pour me dire si ça vous branche que je les publie...

S-Fouiller caisse-Prendre couteau-N-Menacer balayeur-Prendre balai-Casser balai-E-Assommer policier-Fouiller policier (4 fois)-Prendre dollar-Prendre clé-O-O-N-Echanger dollar-Echanger clé-Prendre pots-S-E-Entrouvrir poubelle (3 fois)-Prendre ticket-E-Peindre ticket-S-E-Tuer nageur-Prendre masque-E-Ouvrir trappe-Utiliser matraque-Prendre lunette-O-S-Dégoupiller grenade-N-S-Prendre bague-N-E-Fouiller Policier (3 fois)-Laisser montre-Prendre carte-O-N-B-N-Donner bague-Prendre clé-S-H-S-O-O-N-Prendre perruque-S-E-E-E-Laisser tout-Prendre gilet-Prendre casquette-Prendre perruque-O-N-N-N-N-Prendre revolver-Prendre lunettes-O-O-N-Menacer antiquaire.

Et voilà, ça suffit. Je n'aime pas passer des solutions entières, ça gâche un peu le plaisir de jouer, mais il reste tellement peu d'Apple en circulation qu'ils n'ont pas souvent des tuyaux. Renzo gagne un jeu pour Apple si on arrive à en retrouver dans les cartons de **Loriciels**. Sinon, rassurez le pauvre Renzo, on se démerdera bien pour trouver quelque chose.

ATARI VAINCRA

Voici de quoi soulager le manque de tous les fans du ST pendant un moment. C'est Carlos Esteves, de Roubaix, qui m'a envoyé tous ces "bidouilles-grenouilles". Bidouille-grenouille, ça me semble être un excellent titre pour ma rubrique. Je me demande si ça n'a pas été déjà utilisé dans le passé... Peut-être même que c'était dans un canard où pas mal des gens de Micro News bossaient (dont ich). P'têt même que ça s'appelait Hebdogiciel. Ah, souvenir, souvenir... Allez, jouons plutôt un coup, ça me consolera. A quoi on joue ? Prenons **Space Racer**, de **Loriciels**, par exemple. L'appui sur les touches ESC + TAB devrait vous procurer pas mal de plaisir. Essayez, vous verrez... Dans **Enduro Racer**, sur la ligne de départ, écrire CHEAT, ce qui donne : T, qui rajoute du temps, S, qui permet de changer de parcours et F qui vous fixe la vitesse maximum. Dans l'excellent **Terrorpods**, de Psygnosis (à vos souhaits), voici la liste des codes radio :

INDE : Installation indestructible
EFRS : carburant
EDES : Détonite
YABON : Micro News
EWES : Zenite
EAUS : Quasa

Vous êtes assez nombreux à avoir des problèmes pour sauvegarder vos personnages dans **Dungeon Master**, ce qui est dommage, vu la qualité. Je vous filerai des tuyaux un peu plus loin, mais pour le moment, sachez que pour sauvegarder sans problème, il suffit de changer tous les AA de la piste 41 en 00. Vous faites ça vite fait- bien fait avec un truc genre Mutil par exemple. Puisque vous avez Mutil sous la main, gardez-le et prenez votre original de **Carrier Command**, de Rainbird. Editez le secteur 10 de la piste 10 et changez les 4E B9 00 02 20 28 en 60 04 00 02 20 28. Résultat, vous pourrez jouer sans avoir les codes à entrer, ce qui est toujours assez énervant. Par contre, ça plante au bout d'une demi-heure. Et oui, personne n'est parfait. Même les guerriers d'**Ikari Warrior** ne sont pas parfaits. Pour être invincible dans un tank, la manœuvre est la suivante : entrez dans le tank et foncez sur une mine. Lorsque le tank fume, appuyez sur F1 et le tank devient indestructible. Passons à **Rolling Thunder**, où il suffit d'appuyer sur G pour changer de tableau et sur H pour être invincible. Allez, un petit code dans **Hacker II** ? Pour vous faire plaisir, "démo pan". Vous voulez du cérébral ? Alors je vous file quelque codes pour **Sentinel** :

1002 : 05908215
2005 : 47724974
3031 : 52574797
4069 : 44917484
7001 : 34012717
8060 : 53861750
9110 : 52045418
9999 : 84981644

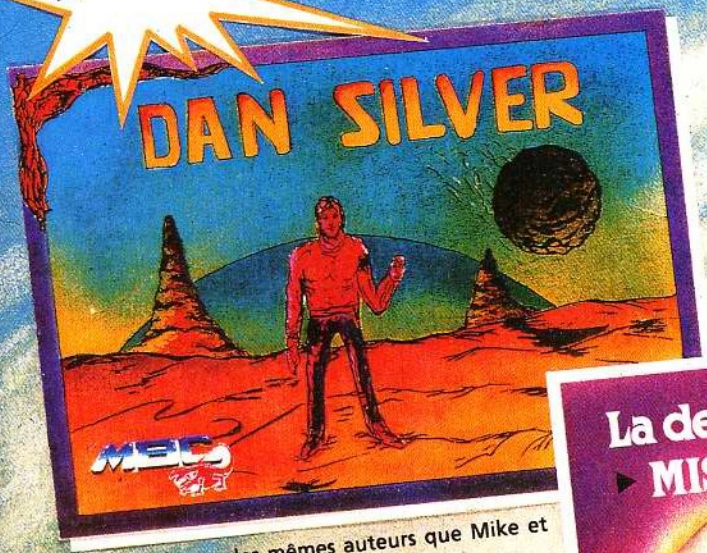
Une petite exploration dans **Airball** ? Alors appuyez sur F pour la vitesse rapide et S pour la vitesse lente. Encore un petit coup d'exploration dans **Black Cauldron**. Lorsque le dragon a pris le chaudron, retournez dans le château, descendez dans les catacombes (il y a un passage secret en haut à droite entre les deux tonneaux, allez à droite devant le roi, tapez USE MIRROR, (sélectionnez-le avant). Vous en voulez encore un peu ? Alors passons à l'**Arche du Capitaine Blood**. Tout d'abord, réflechissez bien au jeu. Par exemple, voyez le nombre de clones à détruire et le nombre de races existantes dans la galaxie... Oups, je n'en dit pas plus. Par contre, voici un petit programme en GFA Basic qui vous donnera les coordonnées de tous les personnages. Pas mal, non ?

```
' L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
' COORDONNEES DES PERSONNAGES
' 1988 EC & MICRO NEWS
A$=SPACE$(4096)
AD=VARPTR(A$)
PRINT "MICRO NEWS, EN VENTE DANS TOUTE LA GALAXIE"
PRINT "A UN PRIX QUI VOUS FERAIT SOURIRE"
PRINT
PRINT
PRINT "ELLES SONT FRAICHES MES NEWS, ELLES SONT FRAICHES"
PRINT
PRINT
BLOAD "BLOOD.CPT",AD
PRINT "IZWAL ";
ORG=434
FIN=494
GOSUB LISTE
PRINT AT(0,4);" CROOLIS VAR ";
ORG=498
FIN=558
GOSUB LISTE
PRINT AT(0,8);" MIGRAX";
ORG=628
FIN=686
GOSUB LISTE
PRINT AT (0,12);" ONDOYANTE ";
ORG=818
FIN=878
GOSUB LISTE
PRINT "<-TORKA";
PRINT AT(0,16);" MORLOCK ";PEEK(AD+§ç&)+1;"/";PEEK(AD+690)+1;
PRINT AT(0,17); " YOKO ";PEEK(AD+483)+1;"/";PEEK(AD+482)+1;
PRINT AT(0,18);" MAXON ";PEEK(AD+487)+1;"/";PEEK(AD+486)+1;
@!
PROCEDURE LISTE
  FOR N=AD+ORG TO AD+FIN STEP 4
    PRINT PEEK(N+1);"/";PEEK(N);" ";
  NEXT N
RETURN
PROCEDURE I
  VOID INP(2)
RETURN
```

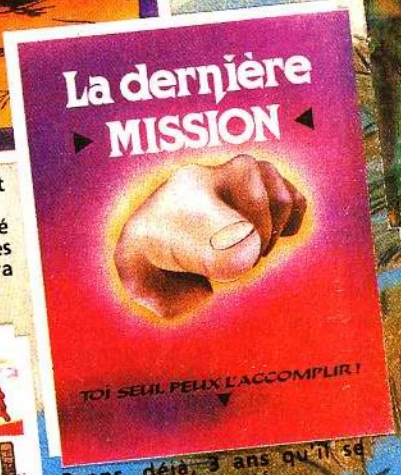
Ouf ! Faut vraiment que j'aime les lecteurs de Micro News pour retaper des listings pareils. Non, j'exagère, en fait vous pouvez m'en envoyer autant que vous voulez... Tenez, pour **Bubble Bobble**, par exemple, et en GFA Basic, pourquoi pas ? Surtout si ça vous donne des vies infinies...

VOS VACANCES CONTINUENT AVEC MBC

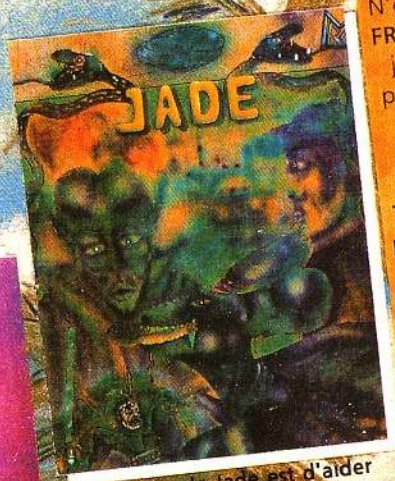
NOUVEAU !



Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau!
Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs: les Wendoks! Votre tâche ne sera pas facile.



3 ans, déjà, 3 ans qu'il se battait pour la liberté. Combien d'Amis (es) a-t-il perdu, combien en perdrait-il encore, et si ce Combat pouvait être le dernier.



L'avantage de Jade est d'aider à la création de jeux d'aventure sur disquette, c'est à dire des jeux d'aventure qui offrent plus de choix au joueur par l'exploitation de toutes les possibilités d'un lecteur de disquettes.

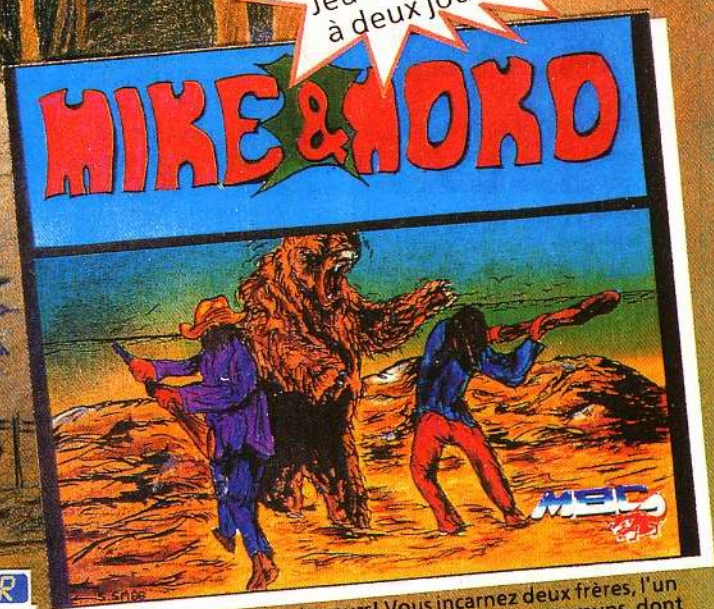
JADE a été créé pour que l'ordinateur ne soit plus un obstacle à votre création.

N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures primé. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SYLVANNIE pour 2 personnes ! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNE A CETTE HEURE !!

IRIS CONSEIL 27.68.00.00

PREMIERE !
Jeu d'aventures à deux joueurs

Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.



Jeu d'aventures à deux joueurs! Vous incarnez deux frères, l'un Mike et l'autre Moko. Vous avez plusieurs buts communs, dont le 1er est de vous retrouver.
On vous laisse découvrir les autres!!

DIGIT CENTER
Centre Commercial V2
59650 VILLENEUVE D'ASCQ

Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC : 24h / 24 Tapez 36.15 code Eliott * MBC.

Bon de commande. Nom et Adresse : .....

Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F☐ K7 150F☐. **Jade** CPC disk 390F ☐. **Mission** Amstrad disk 240F ☐
Frozarda Atari ST 290F ☐ Amstrad CPC disk 190F☐. **Mike** Amstrad disk 250F ☐ + 10F de port

```
' Ce programme modifie le fichier BUB1.RSC
PRINT "Insérez la disquette Bubble Bobble et appuyez sur une touche"
PRINT "Attention, pour que ça marche, il faudra absolument envoyez un chèque de 231.50 F à Micro News"
Print " Ou alors vous abonner. A défaut, dites 15 fois"
Print " Vive MICRO NEWS, ça marche aussi"
Print
Print " Copyright 1988 E-C et Micro News"
@!
Reserve 50000
Lpoke 300000,&H439001
Lpoke 300004,&H598
Open "U",#1,"BUB1.RSC"
Seek #1,26198
Bput #1,300000,8
Lpoke 300004,&H599
Seek #1,26222
Bput #1,300000,8
Close #1
Procedure I
  Void Inp(2)
Return
```

FESTIVAL ATARI

Voici un gros paquets de bidouilles-grenouille complètement exclusives Micro News sur Atari ST. Profitez-en bien, c'est pas dans tous les canards que vous en trouverez de pareilles. Avant de commencer, je vous précise certains trucs. Il faut absolument un éditeur genre MUTIL. Ensuite, désolé, ça ne marche pas à tous les coups. Sur les originaux, ça devrait passer neuf fois sur dix. Si vous avez des copies, le résultat n'est pas garanti, il faut essayer. Ensuite, ça peut très bien ne pas marcher sur un original car il arrive souvent que les éditeurs modifient les protections (ou une partie du code source) d'un programme au bout de quelques mois. Résultat, les coordonnées que je vais vous donner seraient alors fausses. Si vous essayez mes trucs et que le disk plante, pas de panique : retapez les anciennes valeurs et tout va rentrer dans le droit chemin. Bon, assez causé, au boulot. On commence par **Side Winder**, le génial Shoot'em Up de Mastertronic. Editez le fichier principal (.PRG) sous Mutil, recherchez la séquence "5339" et remplaçez-la par "6004". La manœuvre est la même pour tous les autres, je vous donne donc juste les adresses. Pour **Leatherneck**, recherchez 397C0003, en remplaçant les deux premiers zéros par FF. Déjà un truc pour **Bionic Commando**. Là, il ne faut pas éditer le fichier principal mais faire une recherche sur l'ensemble du disque de la séquence 13FC000600174. Remplaçez le "06" par "56". Pour **Side Arms**, cherchez 04F900010000C800 dans le fichier principal. Il est normalement présent deux fois. Remplaçez (les deux fois) le "1" par un "0". Alors, elles sont pas bien, mes bidouilles ? C'est pas tous les jours que vous en avez des comme ça, pas vrai...

CPC

MON AMOUR

Bon, on vient d'en faire un gros bloc pour ST, passons au CPC pour changer peu. Allez, on commence avec une bidouille pour un jeu français, et en plus un bon jeu, s'il vous plait... Il s'agit de Quad, de Microïds peut-être pas aussi génial que Super Ski, mais c'est quand même sympa. Bref, je m'égare, revenons à nos vies infinies.

```
10 ' QUAD vies illimitées
20 ' Pour version originale seulement
25 print " Qu'est-ce qu'on dit à M. Micro News"
30 OPENOUT "ZYTHOUN":MEMORY &300:CLOSEOUT
40 LOAD "PRESENT.ECR", &400: LOAD "AFF.BIN", &500: CALL &5000: LOAD "TABLEAU.ECR", &400 : LOAD "TABLO.BIN", &5000: LOAD "QU.BIN", &302 : POKE &6A21, &FF: CALL &5390
50 PRINT "OUF"
```

Bon, maintenant qu'on a roulé, si on volait ? Avec Glider Rider, bien sûr. J'en profite d'ailleurs pour souligner à DR Genius, l'auteur de cette bidouille, que c'est pas vraiment du tout jeune, Glider Rider. Et Goonies, j'en parle même pas : j'avais écrit un article dessus du bon vieux temps où le bossais dans un hebdo. Ça devrait te dire quelque chose, DR Genius, un hebdo et un... Amstradebdo, en prime.

```
10 " Attention, ceci est Top Secret"
11 for i=1 to 10 : print: next
12 print " Alors, surtout, NE L'EBRUITEZ PAS"
13 print " Micro News est le plus journal du monde "
14 print " Mais je compte sur vous pour ne pas le répéter..."
20 Openout "Dr genius": Memory &3FF
30 LOAD "!GLIDER1" : POKE &4011, &C9 : CALL &4000 LOAD "!GLIDER2"
40 FOR A=&AF00 TO &AF25
50 READ B : POKE A,B : NEXT
60 CALL &AF00 : CALL &400
70 DATA &21, 0, &80, &7E, &FE, &09, & CA, & 20, & AF, &FE, & 0A, &CA, &20, &AF, &FE, &0B, &CA, &20, &AQF, &FE, &OC, &CA, &20, &AF, &23, &3E, &A0, &BC, &D2, &03, &AF, &C9, &3E, &00, &77, &C3, &18, &AF
```

Bon, DRGENIUS gagne un jeu uniquement parce que je suis gentil. Pourquoi cette limite ? Simplement parce que j'aime les bidouilles (100%) originales. Tu m'as compris, mon petit Pierrot ?

BUBBLE GHOST

Un passage secret dans **Bubble Ghost**, dans la meilleure tradition des jeux MSX-

cultes, ça vous tente ? Ça vient directement de ma poche celui-là : j'y ais beaucoup joué durant l'été. Quand vous êtes au premier tableau, faufilez-vous entre les deux guillotines de la droite. Miracle, vous arrivez à l'avant dernière salle. J'ignore si ça marche sur ST, mais ça passe impec sur CPC. Enfin, désolé pour le lecteur qui m'a envoyé le truc hier, c'est un poil trop tard, je l'ai trouvé tout seul...

PRECISIONS CPC

Je promets de vous donner des trucs et astuces fabuleux, des bidouilles inédites, des news incroyables et la photo dédicacée de toute la bande si vous arrêtez de m'envoyer les codes de Freddy Hardest (897653), Game Over (10218) et Army Moves (15372). Je les ai reçus au moins 50 fois chacun. Alors, c'est fini, merci. On va même faire un concours, OK ? Le premier qui m'envoie un de ces trois codes me doit un jeu. Ben oui, je vois pas pourquoi j'en gagnerais jamais des logiciels, moi...

INERTIE

Est un superbe logiciel de UBI. Les codes m'ont été envoyés par Luc N'Guyen-Quy (mille excuses si j'écorche son nom, mais c'était pas très bien écrit).Voici les codes dans l'ordre : J12C58, A35F13, J74V99, KIM742, SUNC79. Et pour ne pas s'arrêter là, Luc vous donne aussi les codes de Trantor : GRAPHICS, TERMINAL, COMPUTER, JOYSTICK, KEYBOARD, HARDWARE, SOFTWARE, CASSETTE. Sympa, non ? Alors, Luc gagne un jeu **Loriciels**, le veinard. Mais c'était quand même limite. Encore une fois, il faut nous envoyer un bon bloc de Top Secret pour avoir une chance.

CONSPIRATION

Bob Marley (un pseudo d'une originalité folle, pas vrai ? On se demande où ils vont chercher des noms pareils) m'envoie la solution de **Conspiration** de Ubi Soft. Je vous la livre tout chaud.

1ère partie : Prends Téléphone. est. Pose Téléphone. Ote Habits. Monte Baignoire. Ouvre eau. Coupe Eau. Sort Baignoire. Répond Téléphone. Mets Habits. Essui Toi. Ouest. Bas. Ouest.

2ème partie : Entre Eglise. Nord. Discute avec curée. Sud. Fouille sous banc. Lis Missel. Sud. Est. Achete Billet pour St Florent le vieil.

3ème Monte dans train. Attends. Examine Grille. Ote Cadenas. Nord. Est. Pousse fenêtre.Passe par fenêtre. 4ème partie : Examine salle. Ouvre Tiroir.

AAAArgh, j'arrête là. Ben oui, je vais quand même pas tout vous dire, ce serait trop facile, bossez un peu... Le mois prochain, suite et fin de la solution. Cela dit vous ne trouvez pas que rien qu'en lisant la solution de Conspiration, on s'aperçoit vite que le scénario est ultra bateau. Non ? Bon, bah, ce que j'en disais, moi, hein...

Bob Marley aime aussi bien les casse-briques. Essayez donc, dans le génial **Arkanoïd 2** (Revenge of Doh), d'appuyez sur Shift et de tapez simultanément TAITO. Gardez les touches enfoncées et appuyez alors sur la barre d'espace. Attention, il semblerait que ça ne marche pas à tous les coups, loin de là ! ●

Premier indice : Bubu n'a pas de cicatrice sur le nez. Deuxième indice : Bubu est gaucher (donc innocent).

DUNGEON MASTER

Je ne sais pas si vous êtes comme moi mais, par cette chaleur, rien de tel qu'une petite balade dans un sombre et frais cachot (et oui, dungeon signifie cachot en anglais. Du reste, un donjon est une tour, personne n'a jamais entendu parler de tours souterraines). Bref, vous l'avez compris, voili et voiça un peu d'aide pour le maitre du cachot. Oups ! *Dungeon Master*. Ah si, encore une chose : n'essayez pas de nous refiler des plans photocopiés dans un journal "concurrent". Même agrandis, on les reconnait. Remarquez, c'est de bonne guerre; eux aussi les ont pompés dans une revue US. Tsss...

DEUX OU TROIS CHOSES

S'il est vrai que rester bloqué dans un jeu a de quoi ébranler les nerfs du barbare le plus farouche, je trouve pour ma part qu'il n'est pas très amusant de se retrouver en possession d'une solution "clefs en main". Bien sûr, la finalité d'un jeu est la victoire ; de là à gagner à tout prix en se privant du plaisir de jouer... Ceci étant dit, vous trouverez ici des indications vous permettant de commencer DM et d'atteindre le niveau 3 sans encombre. Mais ce n'est pas une visite guidée pour touristes frileux ! Il est indéniable que le choix des aventuriers est primordial si l'on souhaite finir DM, d'autant qu'on chuchote ça et là que peut être... une suite... Imaginez que l'on puisse récupérer les personnages du tome I. Tant qu'à autant qu'ils soient costauds. Enfin, pour le moment, vous voici au rez-de-chaussé. Tout d'abord, préférez la réincarnation à la résurrection. Outre qu'elle permet de renommer, donc de personnaliser les membres de l'équipe, elle s'avère beaucoup plus payante. Autre point, si un personnage du Hall of Heroes dépourvu de points de magie vous plait, n'hésitez pas à l'inclure dans votre équipe (je dis un, pas trois). En cour de route, vous trouverez certains objets magiques (colliers, lames Vorpale, etc...) qui ont la particularité de donner à celui qui le porte un peu de "MANA" (il est très important que l'objet soit "utilisé". L'épée sera portée dans la main "prête", le collier autour du cou, etc...). Il suffit de faire lancer quelques sorts simples (lumière, potion de soins) au personnage pour le faire monter de niveau, et le tour est joué ! Ceci fait, même débarrassé de l'objet, notre aventurier gardera son pouvoir.

LA STRATÉGIE

Si vous n'aimez pas faire des cartes en cour de partie, vous pouvez poser un ZORATHRA spell à l'entrée de chaque tronçon déjà exploré. C'est très pratique pour se repérer, y compris dans le noir, et beaucoup plus rapide qu'une carte lorsqu'on est très pressé. Ne vous encombrez pas d'objets inutiles mais gardez toujours de l'or sur vous. Penser aussi à garder une ou deux torches usées, très pratique pour bloquer une trappe. Ne pas s'encombrer ne veut pas dire qu'il ne faut pas faire preuve de curiosité. Regardez les objets, essayez de voir si leur possession ne change pas l'une des caractéristiques de vos personnages. Ne mangez pas toute vos provisions mais buvez souvent, de l'eau fraîche si possible, et même en cas de pépie NE TOUCHEZ PAS AUX FLAQUES. En fait, si vous vous débrouillez bien, vous devriez pouvoir arriver au niveau 3 sans morts (comme dans D&D, le rez-de-chaussé "hall of heroes" équivaut à un niveau 0). Ensuite, ça risque de se compliquer. Changez souvent l'ordre de vos personnages pour les obliger à monter de niveau ensemble et pour cette même raison, faites-leur lancer des sorts tour à tour, même dans le vide. Dites-vous bien que dans ce jeu, une équipe faible ou mal

TRICHE...

Bien que ce ne soit pas particulièrement sportif, il existe un moyen de tricher un peu, tout du moins au début du jeu. Pour celà, il suffit de disposer d'un joystick muni d'un auto-fire que l'on branchera à la place de la souris (ça ne plante pas). Ensuite, c'est très simple : pour monter en Ninja, on choisi la main comme arme, on passe sur le tableau de personnages (l'ordinateur n'ayant pas à gérer le dessin de décor, la vitalité du personnage "revient" plus rapidement) et on pose un objet lourd sur le bouton feu (chaise, baignoire, bidet, etc...). Au bout d'un moment, on gagne un niveau. En fait, cette technique permet de monter quatre ou cinq niveaux (après, c'est trop long et on risque de mourir de faim avant d'avoir changé de classe !). Pour monter en guerrier, idem avec une arme (épée, hache); pour la magie, utiliser la vorpal et enfin pour le "Priest", soufflez dans la corne. Ne faite pas comme Roland (à Roncevaux). ●

California GAMES™

FAITES ENTRER LE SOLEIL DANS VOTRE ORDINATEUR

A PRÉSENT, L'ÉTÉ DURERA POUR TOUJOURS!

L'odeur des vagues, le soleil sur votre dos, le sable entre vos orteils ... ceci n'est pas le Reveur de Californie – c'est réel! Six sports parmi les meilleurs sports de la Côte Ouest, qui vous feront palpiter d'émotion! Epatez vos amis avec vos merveilleux exploits au skateboard volant, ou montrez le sang froid avec lequel vous jonglez avec le sac.

Glissez sur les trottoirs en planche, lancez le Frisbee et faites monter votre BMX sur une roue.

Puis, l'épreuve ultime – le roi des California Sports – foncez sur les ondulations des vagues, tout en livrant bataille à ces rouleaux géants du Pacifique pour décider du meilleur dompteur des vagues.

California Games™ comprend un superbe graphisme et toute l'atmosphère de la Côte Ouest. Toute la qualité que vous attendez d'un produit d'EPYX est là, de même que beaucoup d'autres choses. Respirez bien. Déchaînez-vous! Bienvenue à un nouvel état d'intensité.

CALIFORNIA ... L'ETAT LE PLUS PASSIONNANT DES ETATS UNIS. CALIFORNIA GAMES LE JEU LE PLUS PASSIONNANT DANS VOTRE ORDINATEUR.

CBM 64/128 CASSETTE DISQUE

SPECTRUM CASSETTE +3 DISQUE

AMSTRAD CASSETTE DISQUE

MSX CASSETTE

IBM DISQUE

AMIGA DISQUE

Photo d'écran de la version CBM 64/128

EPYX®

U.S. GOLD

" Revendeurs, pour connaitre les dates sortie, telephonez au 16/93 42 71 44. "

U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144.

" Description complete sur 3615 Micromania. "

au dernier niveau. Si vous ne pouvez pas ouvrir toutes les portes, ne vous inquiètez pas, certaines d'entres elles nécessitent une clef se trouvant parfois plusieurs niveaux en dessous (entre autres, les fameuses clefs de Rha du 6). A propos de clefs et pour la raison invoquée à l'instant, votre visite des lieux va vous conduire à faire de nombreux aller-retours. Heureusement, un escalier secret indiqué par une serrure en forme de tête de mort relie entre eux les derniers niveaux. N'hésitez pas à en user et abuser. Ah oui, au fait, on y accède au moyen des "Skeleton Keys". Ne reculant devant aucun sacrifice pour parfaire les connaissances de ses lecteurs, Micro News dispense son savoir (en fait, j'ai regardé dans le "Robert & Colin's"). Sapristi, encore un faux ami ! Une "Skeleton Key" est un passe-partout. Après cette page culturel, reprenons.

LES MONSTRES

Inutile de vous dire que les couloirs de DM sont à peu près aussi mal fréquentés que le bar du Parc des Princes après France-Angleterre. D'après ce que j'ai pu apercevoir, il existe une façon idéale de tuer chacun des monstres que l'on rencontre. Les momies ne posent pas de problème : une boule de feu ou un coup d'épée et hop. Les fainéants pourront les attirer sous une porte afin de les y écraser (ça marche avec tous les monstres solides). Cependant, méfiez-vous; il m'est arrivé la mésaventure suivante : dans l'un des couloirs du niveau 3 -je n'étais alors qu'un tout jeune aventurier sans expérience et le reste de l'équipe ne valait guère mieux- j'ouvre une porte. Ah ! Je tombe sur quelques vers (un ver ça va...). Je les laisse passer, baisse la porte et la regarde rebondir sur les bestioles avec un plaisir sadique. C'est là que je commis l'acte irréfléchi qui aurait pu nous coûter la vie à tous. Je décidais de les achever à coup de hache. Ah, juvénile impatience ! Manquant la bestiole, je fendis la porte. Surpris, je reculais et seule une vitalité hors du commun me permit d'endiguer le flot ininterrompu de vers se précipitant à notre rencontre. Bref, pour les vers, utilisez l'épée, les portes (avec discernement) et ayez toujours des boules de feu en préparation, ça peu servir pour se débarasser d'un gros moustique... Oserais-je vous glisser qu'il est tout à fait utile de préparer des sorts, même incomplets, avant de dormir et insisterais-je grossièrement en susurrant qu'il est tout à fait inutile de laisser sa torche allumée dans le même temps ? Reprenons. Les Screamers (sortes de champignons commestibles) seront tués à coup d'épée, de hache ou avec les étoiles de Ninja, et vous vous débarrasserez des Golems en leurs lançant des massues (les boules de feu marchent pas mal aussi). Enfin, les "tas de pierres" seront tués à l'épée ou avec les pieds (Kick) à condition que ces derniers soient protègés.

LES OBJETS

A la fin du niveau 2, vous devriez être en possession de bottes en cuir et en daim, de chemises en cuir, d'une cote de maille, d'un compas, de deux épées Falshion supplémentaires, d'un sabre, d'un petit bouclier rond (inefficace) et de trois casques (Helmet Bersek et Helmet... tout court !). Vous aurez aussi en votre possession deux coffres fort utiles pour stocker des champignons, une baguette magique et une poignée de pièces. Je crois que je deviens trop bavard, aussi est-il temps que je me retire, non sans avoir remercié Vincent ANDRIEU et Thierry COLOMBA pour leurs précieux conseils et vous avoir cité *Lewis Caroll*:

"Un deux ! Un deux ! De taille et d'estoc
L'épée Vorpale fit crack et crock."

MSXIENS, MSXIENNES, je vous ai compris !

Vous l'avez demandé à corps et à cris dans le sondage : vous voulez des Top Secret et des listings. Les listings, vous les trouverez dans le numéro hors-série qu'on est supposé commencer à vous concocter sous peu. Les Top Secret en voilà, et vous en aurez encore plus à partir du prochain numéro, because encore plus de pages !

NEMESIS 2

L'article de Frédéric Duquesnoy sur **Nemesis 2** a provoqué une émeute ! C'est la dernière fois que nous passons la phrase : "Je défis quiconque de me battre" car je défis quiconque de ne pas craquer devant la pile de courrier consécutive à ladite phrase ! Ça, après le sondage, sans parler de la chaleur, y'a de quoi sauter par la fenêtre ! (De toute façon, on est au premier étage...).

Grégory Renaux, Serge et Patrick Louis, Christophe Faveeuw, Sébastien Montagne, Patrice Giordano, Frédéric Muller, Xavier Donder, Jean-Marc Boschian, Raphaël Souveton, Patrice Perret, Frédéric Nougein,Bertrand Broust, Ludovic BelmerThierry Mirbeau, Jocelyn Cornet, Alex Viaene, Olivier Lasne, Thomas Vidts, Eric Bazian, Stéphane Haezebrouck, Pierre Tissier (mes excuses à ceux que j'ai oubliés) affirment tous : "Ce que tu dis être le dernier tableau n'est en fait que la moitié du jeu, tu dis qu'il n'y a pas de passages secrets, c'est faux !" La foule est rassemblée autour de l'arbre aux pendus, la corde est prête, le shérif est en prison, le lynchage peut commencer, il ne manque que le Ku Klux Klan... Heureusement que nous n'avions pas mis l'adresse de Frédéric car nous aurions un lecteur de moins ! Pourtant, certains détracteurs ne peuvent s'empêcher d'être admiratifs : "Je tiens à féliciter Frédéric pour son superbe article" (Alex Viaene), "Merci à Frédéric, car sans ses explications je ne serais jamais arrivé au bout de ce jeu diabolique." (Olivier Lasne). C'est bien, il pourra mourir heureux ! Ça plaisante pas chez les MSX Brothers, c'est hyper-passionnel, pire que Dallas et Dynastie réunis !

Voyons ce qu'ils préconisent, tous ces excités... "Dans la planète de la forteresse, vous passerez sans problème la première partie. C'est à partir du moment où l'écran est brouillé de rouge (ce qui cache les bords mortels du tableau) que vous aurez des problèmes. Il vous faut les deux options et le laser extended. Vous percerez facilement un passage, mais attention au speed qui est alors mortel ! Vous devrez ensuite slalomer dans une salle où le plafond monte et descend ! Le monstre du niveau 7 ne pose pas de problème, il lance un énorme laser, mais il suffit d'aller dans la direction opposée au moment où le laser s'active et de se rabattre ensuite. Vous voilà au milieu du jeu ! Vous avez droit à un interlude qui

vous explique qu'il faut retourner immédiatement à la planète 1 : "Doctor Venom is fast approaching Nemesis ! Return immediatly !" Vous devrez alors refaire tous les tableaux à l'envers et arriverez enfin à la forteresse de Venom qui est un gigantesque vaisseau de 30 écrans ! Il vous faudra un maximum de speed car des passages étroits sont là et des portes métalliques se referment pour vous empêcher de progresser. Le dernier monstre est une sacrée saloperie : il vous faut un bouclier (pas trop usé) et vous devrez bouger constamment pour ne pas être touché. A la fin du jeu, vous aurez l'extrême privilège d'être nommé Empereur du Système Planétaire Nemesis et la musique sur 8 voies vous récompensera amplement de vos peines !" (Grégory Renaux)

"Il existe au moins trois passages secrets dans Nemesis 2, dont deux déjà révélés dans les numéros 10 et 11 de Micro News. Voici le troisième passage... Pour le découvrir, il vous faut d'abord pénétrer dans le passage secret du tableau 6 (les explications nécessaires sont dans le n°10). En avançant dans ce passage, vous découvrirez une quantité de molécules rouges vous barrant la route et soutenant une grosse dalle blanche. Vous devrez détruire uniquement la rangée de molécules qui soutient la dalle, à l'exception d'une molécule afin d'éviter que la dalle ne vous tombe dessus (attention, cette phase est délicate). Enfin, il vous suffit de mettre le nez de l'appareil au-dessous de la dalle (à la place des molécules que vous venez de détruire) et le tour est joué !" (Patrice Perret).

"Si vous insérez la cartouche QBert dans le port 2 en même temps que Nemesis 2, vous pourrez alors appuyer sur F1 et taper "Nemesis, Lars 1sth ou Metalion" et vous verrez ce que vous verrez !" (Jean-Paul).

METAL GEAR

Jean-Louis Froissart, de Boves, a "épluché" Metal Gear !

Voici tout d'abord la liste des objets que l'on peut trouver le long du jeu.

Bâtiment 1

Sous-sol. Equipement (la porte s'ouvre d'un coup de poing). Attention ! L'équipement est piégé par un transmetteur placé par l'ennemi. Carte 3 et munitions (carte 2). Gilet pare-balles (carte 4). Tenue anti-déflagrations (carte 3) : faire exploser les murs du labyrinthe lorsqu'ils sonnent creux, afin de parvenir à la pièce centrale. Derrière les murs, on trouvera un costume militaire puis des bombes.

Rez-de-chaussée. On trouve facilement dans les camions des rations, la carte 1, les jumelles, un pistolet, des mines. Masque à gaz (carte 1). Pistolet-mitrailleur (carte 2).

Premier étage. Mines. Attention de ne pas réveiller les sentinelles ! Munitions. Bombes. Lunettes infra-rouges (carte 3). Parachute (carte 1).

Second étage. Missiles (carte 2). Munitions, bombes. Carte 2 (carte 1). Rations (carte 2). Lance-grenades (carte 2 puis carte 1, attention aux soldats invincibles de la première pièce !). Boite (carte 2).

Toit. Missiles (carte 3). Munitions, détecteur de mines (carte 2).

Cour. Carte 4 dans un des camions.

On trouve un premier désert entre les bâtiments 1 et 2. On y trouve, dans les camions, des rations et des bombes.

Bâtiment 2

Il y a deux ascenseurs, l'un ne peut que monter, l'autre que descendre.

Sous-sol. Munitions, bombes et rations. Carte 6 (carte 5). Des ouvertures peuvent être pratiquées à certains endroits du labyrinthe, en faisant exploser les murs.

Rez-de-chaussée. Mines et munitions (carte 4). Antenne (carte 2), lampe (carte 6), bombes (carte 6).

Premier étage. Lance-roquettes : un prisonnier, délivré grâce à la carte 3, indique la fréquence de Jennifer. Il faut alors sortir, appeler Jennifer, puis ouvrir la deuxième pièce du tableau avec la carte 6. On y trouvera le lance-roquettes "apporté" par Jennifer. Munitions, antidote (carte 6). Compas : au tableau où se trouve la pièce de l'antidote, contactez Jennifer qui ouvre la porte de la 2ème pièce. Toit (attention aux soldats qui sont constamment en alerte) ! Carte 5 et munitions (carte 4).

Un second désert relie les bâtiments 2 et 3.

Bâtiment 3

Bouteilles d'oxygène derrière un mur. Au bout du canal, on trouvera également des munitions.

Les prisonniers

En ouvrant des pièces, on délivre souvent des prisonniers. La plupart donnent de précieux renseignements. Chaque fois que l'on a délivré cinq prisonniers, on monte d'un grade. Certains prisonniers sont plus importants que les autres.

Grey Fox : il est emprisonné au sous-sol du 1er bâtiment . Pour le libérer, il faut se faire capturer par l'ennemi au rez-de-chaussée. On se retrouve dans une cellule dont on sort en brisant de ses poings un mur. Grey Fox est dans la cellule attenante.

La fille du Dr Petrovitch : le Dr ne parlera pas si l'on n'a pas délivré sa fille auparavant. Elle se trouve au sous-sol du 2ème bâtiment. Il faut d'abord briser un mur. On se retrouve alors dans un couloir dans l'obscurité, il faut éclairer avec la lampe. La cellule de la fille du docteur est au bout de ce couloir.

Le Dr Pétrovitch : il est emprisonné au 1er étage. Sa cellule s'ouvre avec la carte n°6.

Le frère de Jennifer : il se trouve dans une cellule au bout du canal, retenu prisonnier par "Coward Duck". Il faut le tuer pour le libérer.

Les ennemis

Les soldats : un tir ou 3 coups de poing peuvent les tuer. Il vaut mieux les neutraliser avec les poings, car souvent ils ont sur eux des munitions ou des rations. "Shoot gunner", "Machine Gun Kid" et "Fire Trooper" sont invincibles. Il faut alors foncer !

Il faut tuer les gardiens des portes (dont l'un est M. Arnold) avec 4 roquettes chacun, pour avoir la carte 7.

Coward Duck possède la carte 8. On peut le détruire avec 2 roquettes. Attention de ne pas tuer les prisonniers !

Le Boss of Outer Heaven doit être tué avec 4 roquettes, pour pouvoir s'échapper.

Les pièges

Ils sont nombreux le long du parcours.

Les caméras : utiliser la boîte pour se camoufler.

Le gaz (tout le sous-sol du 2ème bâtiment est gazé) : prendre le masque à gaz.

Les mines : prendre le détecteur de mines.

Les chausse-trappes : les éviter !

Les camions : ils démarrent sans prévenir !

Les rayons infrarouges : utiliser les lunettes pour les voir.

Les lasers qui protègent "Metal Gear".

Les planchers électrifiés : utiliser un missile téléguidé pour détruire le générateur.

Les scorpions (dans le deuxième désert) : les tuer au pistolet-mitrailleur. Utiliser l'antidote en cas de piqûre.

Le suprême piège est le faux Dr Pétrovitch du sous-sol du 2ème bâtiment !

Les armes

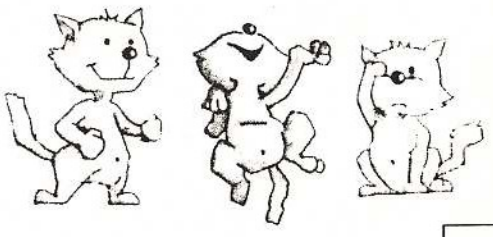
L'avion : lui lancer 20 grenades.

Le tank : il faut lui poser des mines. Mais on peut profiter d'une particularité du programme : quand le tank est à moitié sorti de l'écran, on peut passer à travers ! Il est alors considéré comme détruit.

Le bulldozer : lui lancer 8 grenades à la suite.

Metal Gear : poser 16 bombes à ses pied (en évitant les lasers) dans l'ordre suivant : D, D, G, D, G, G, D, G, G, D, D, G, D, G, D, D.

Enfin, un dernier conseil à ceux qui sont coincés quelque part : reprendre la partie du début !●



NINTENDO

Qu'on se le dise : nous ne recevons pas assez de Top Secret sur Nintendo ! Sauf sur Super Mario Bros, où là nous avons ce qu'il faut, n'en envoyez plus, merci.

WRECKING CREW

David Parrain, de Nevers, a poussé **Wrecking Crew** dans ses derniers retranchements...

Voici d'abord ce qu'il faut faire pour gagner des vies supplémentaires en découvrant le mot "MARIO" (dans l'ordre), dissimulé derrière les portes et les murs.

Level 1 : monter l'échelle tout à gauche, casser le mur face à vous (un M apparaîtra), redescendre l'échelle, monter l'échelle la plus à droite, casser le mur (un A apparaîtra), redescendre l'échelle, monter l'échelle la plus à gauche, casser le mur à côté de la lettre M (un R apparaîtra), monter l'échelle centrale, casser la porte face à vous (un I apparaîtra) puis casser la porte à la gauche du I (un O apparaîtra).

Level 6 : monter l'échelle de gauche la plus proche de vous jusqu'au premier étage. Là, tourner à gauche pour casser la deuxième porte (un M apparaîtra), monter tout en haut et aller vers les portes de droite. De droite à gauche casser la deuxième porte, ou, de gauche à droite, casser la troisième porte (un A apparaîtra) puis casser la deuxième porte à gauche du M (un R apparaîtra), remonter tout en haut pour casser la porte à gauche du A (un I apparaîtra) et casser l'autre porte voisine du A (un O apparaîtra).

Level 18 : monter l'échelle à côté de vous jusqu'à l'étage supérieur puis casser les trois premières portes de gauche (le M et le A apparaîtront), monter l'échelle empruntée auparavant jusqu'aux deux portes du haut, casser la porte de gauche (un R apparaîtra) puis redescendre pour casser la porte à côté du A (un I apparaîtra), remonter à nouveau et casser la porte voisine du R (un O apparaîtra). Surtout ne pas perdre de temps !

Level 19 : tout d'abord, essayer de réunir les deux pinces-monseigneur (drôle de nom pour des monstres !) pour qu'ils se suivent ou pour n'en voir qu'un. Cette opération délicate n'est pas obligatoire. Puis, monter au cinquième étage et, de gauche à droite, casser le troisième mur (ou de droite à gauche, casser le deuxième mur), remonter tout en haut pour casser le troisième mur en partant de la droite, descendre à l'étage inférieur et casser l'avant-dernier mur de droite à gauche. Se méfier du contremaître Grosclou.

Level 23 : casser le mur de la première rangée de gauche, près de la dynamite, et casser celui d'à côté également, monter à la deuxième rangée de gauche, casser le dernier mur tout à gauche puis monter à la cinquième rangée de gauche pour casser l'unique mur et enfin à la troisième rangée de droite casser le dernier mur, tout à droite.

Level 28 : de droite à gauche : casser la dernière porte du deuxième étage, casser les sixième et septième portes du premier étage, casser la dernière porte du cinquième étage et casser la première porte du troisième étage.

Level 29 : monter tout en haut, puis sauter sur la plate-forme centrale, sauter à gauche ou à droite, sauter sur la plate-forme centrale, sauter à gauche ou à droite, sauter sur la plate-forme centrale et casser la porte de droite, sauter à gauche ou à droite, sauter sur le sol, remonter tout en haut, sauter sur la plate-forme centrale, sauter à gauche, re-sauter à gauche et casser la porte, sauter à droite, sauter à gauche, sauter à droite et casser la porte, sauter sur le sol, remonter tout en haut, sauter sur la plate-forme centrale, sauter à droite, re-sauter à droite, sauter à gauche, sauter à droite, re-sauter à droite et casser le mur, monter sur l'échelle de droite tout en haut et casser la cinquième et dernière porte en partant de la droite

Level 30 : sauter à droite de votre plate-forme, casser la porte devant laquelle vous êtes et celle d'à côté (le M apparaîtra), puis attendre le contremaître Grosclou sous le premier baril de droite et l'enfermer, attendre un pince-monseigneur sous un autre baril et l'enfermer, puis faire de même pour le monstre restant (ceci est pour faciliter la tâche car il ne reste plus de monstre et vous obtenez des points supplémentaires) ; monter la petite échelle de droite et casser la porte de droite (le A apparaîtra) puis monter sur la petite plate-forme de gauche la plus basse (celle où vous avez débuté ce "level"), sauter et casser la porte à côté du M (un R apparaîtra) puis monter tout en haut et descendre la petite échelle centrale et sauter pour casser les trois portes, descendre à nouveau, re-sauter et casser les trois portes (un I apparaîtra), remonter au dernier étage et casser la quatrième porte en partant de la droite (un O apparaîtra).

Level 32 : sauter à droite de la plate-forme (se dépêcher), monter la petite puis la grande échelle, casser la porte de droite, redescendre, aller sur les portes de la plate-forme de gauche, casser la porte à côté du baril, remonter la grande échelle et casser la porte voisine du M, casser la porte de gauche, redescendre, casser la porte de droite se trouvant sur la plate-forme de gauche.

Level 44 : monter la grande échelle rapidement, taper deux coups sur la rangée de murs, taper sur la dynamite mais se reculer juste avant qu'elle n'explose, descendre l'échelle, taper deux coups sur la rangée de murs, monter l'échelle, taper encore deux coups sur la rangée de murs, descendre l'échelle, casser les deux murs, monter la petite échelle, casser le pilier vert en haut de l'échelle, descendre la petite échelle, monter la grande, avancer vers la gauche, descendre l'échelle, casser les murs de droite à gauche, taper sur la dynamite et s'avancer rapidement, remonter l'échelle, avancer vers la droite, taper sur la dynamite et se reculer un peu, attendre un petit instant, taper l'apparition d'un marteau : celui-ci décuple la force (ne devoir taper qu'une fois sur tous les murs pour les casser), votre vitesse et la musique deviennent marrantes.

Level 49 : de droite à gauche : à la troisième rangée, casser la deuxième porte (il ne faut pas compter les échelles pour des portes), à la quatrième rangée, casser la deuxième porte puis la quatrième et la cinquième de la même rangée, à la deuxième rangée casser la quatrième porte.

Level 59 : trop difficile à expliquer à moins d'être expert.

Voici comment "attraper" un marteau qui décuple la force et la vitesse.

Level 13 : monter à l'échelle de gauche jusqu'au deuxième étage et casser les trois premières portes, puis enfermer un des monstres sous le premier baril, casser la première porte qui s'offre à vous, taper sur la dynamite, puis casser les deux autres portes, monter au troisième étage, casser les portes de gauche à droite, puis le mur de droite et ensuite le mur de gauche, descendre au deuxième étage, taper sur la dynamite restante, redescendre au premier étage, casser les portes de gauche à droite puis taper la dynamite la plus à gauche et un petit marteau valant 3200 points apparaît, frapper dessus pour que votre force se décuple.

Level 44 : voir dans la première partie. ●

SEGA PLUS DE PLACE

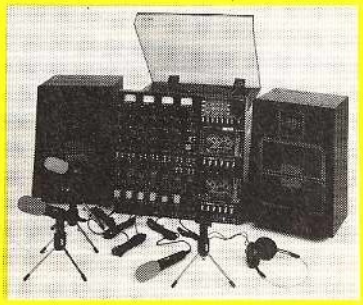
Eh ben, Sega en Top Secret ce mois-ci, on peut pas les appeler les Segâtés car il n'y a plus de place ! Je suis vraiment désolé (surtout que j'ai un carton plein de vos Top Secret) et je prends l'engagement solennel de me rattraper dans le numéro 14 qui sortira aux environs du 25 septembre. Ce numéro devrait avoir dans les 180 pages d'épaisseur et, juré-promis, Sega sera à la fête, aussi bien pour les jeux testés que pour les Top Secret. Je sais, c'est dégueulasse et je suis un salaud. Aïe, non, frappez pas, je l' ferais plus, pitié, au secours ! Allez plutôt en page 142 lire les extraordinaires révélations de Samouraï Micro mais lâchez-moi, bandes de lyncheurs ! Non, nonnn !!!

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE TEMPLE DE L'ELECTRONIQUE

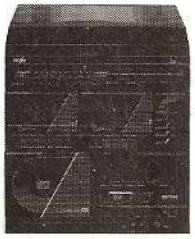
Amstrad STUDIO 100



Une chaîne ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile issu d'un concept inédit comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie ; un tuner PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x20 watts avec systèmes de fading et de "public address" ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies. Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration.

3790F TTC

Amstrad CDX 400M



Cette chaîne midi avec lecteur Compact Disc intégré comprend par ailleurs :
une platine 33/45 tours ; une platine double cassette avec dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop) et système de copie directe ; un tuner analogique PO/GO/FM stéréo ; un amplificateur 2x10 watts ; deux enceintes acoustiques. Toutes les sources musicales existantes, dont le Compact Disc laser, dans un ensemble au prix très percutant.

2490F TTC

Amstrad CDX 500 M

Cet exceptionnel ensemble compact midi, disposant d'une télécommande, réunit tous les avantages de la technologie laser, du Dolby, de l'amplification puissante et de la restitution par enceintes à deux voies. Il comprend :
une platine tourne-disques 33/45 tours ; une platine double cassette avec réducteur de souffle "Dolby B", dispositif de lecture continue et système de copie directe ; un tuner digital PO/GO/FM stéréo à 8 présélections ; un amplificateur 2x20 watts ; un égaliseur graphique à 5 bandes ; deux enceintes acoustiques à deux voies ; une télécommande à infrarouges 10 fonctions.
Une véritable démonstration technologique et musicale signée AMSTRAD.

3990F TTC

NOUVEAU !

à partir du 25/1/88

le pack service "PRO" GENERAL

Utilisateurs professionnels ou amateurs, lorsque vous achetez un ordinateur ou une imprimante PC chez GENERAL, vous avez droit à ces **5 services gratuits :**

- **Paiement en 4 fois sans intérêt.**
- **Assistance téléphonique 90 jours** (pour tout conseil concernant l'installation de votre matériel, pendant les 90 jours suivants votre achat, vous pouvez appeler au 42.06.50.50).
- **Formation gratuite d'une demi-journée aux rudiments de base de l'ordinateur PC** (sans rendez-vous, en nos locaux, sur présentation de votre facture, de 10 à 12 h et de 14 à 16 h, sauf le samedi).
- **Garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre.**
- **Et bien entendu, le cadeau qui accompagne tout achat d'ordinateur PC ou d'imprimante chez GENERAL.**

LES OFFRES IMBATTABLES GENERAL

DEFINITION : c'est une proposition faite par GENERAL sur un produit donné, qui est destiné, de par son prix incomparable, à être vendu en très grand nombre. Actuellement, nous avons, entre autres, deux offres imbattables sur la vidéo dont nous sommes particulièrement fiers. Jugez plutôt :

1ère OFFRE IMBATTABLE GENERAL

1 MAGNETOSCOPE VHS SECAM AMSTRAD VCR 4800 compatible Canal+, avec 5 programmations / 14 jours, 32 canaux mémorisables, télécommande à affichage digital

\+ **1 MINI TV 13 cm**, noir et blanc, multistandard, antenne, alimentation 220V/12V, valeur 899F

\+ **1 GARANTIE DE 2 ANS**

\+ **1 PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET** après acceptation du dossier

le tout pour

3990F TTC

2e OFFRE IMBATTABLE GENERAL

Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E105 mn* à **30,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E120 mn* à **35,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E180 mn* à **39,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**
Pour tout achat de 10 CASSETTES VHS E240 mn* à **59,90F** pièce, **la 11e est CADEAU**

* La marque de ces cassettes est à notre choix, selon nos disponibilités.

GENERAL

OPERATION CADEAUX

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeau PC 1512 Amstrad

1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 50 jeux cadeaux : (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

TARIF DISQUETTES GENERAL

GENERAL est toujours le moins cher et le prouve. Qui dit mieux ?

DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD pour PC XT	par 10,	**2,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 5 P 1/4 DF-DD 96 TPI pour PC AT	par 10,	**9,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 3 P 1/2 DF-DD 135 TPI pour Atari	par 10,	**7,90 F pièce**
DISQUETTES GENERAL 3 P DF-DD pour Amstrad	par 10,	**17,90 F pièce**

LE CREDIT GENERAL

Nous vous rappelons que pour vos achats chez GENERAL, vous avez à votre disposition plusieurs formules de paiement :

1) en 4 fois, sans intérêt, à partir de 2000 F ;
2) à crédit, grâce à la carte GENERAL, vous payez chaque mois suivant votre budget :
   100 F jusqu'à 2000 F d'achat,
   200 F jusqu'à 5000 F d'achat,
   300 F jusqu'à 8000 F d'achat,
   400 F jusqu'à 12000 F d'achat,
   500 F jusqu'à 15000 F d'achat,
   600 F jusqu'à 20000 F d'achat ;
3) sans versement comptant, avec la première mensualité 120 jours après votre achat.

Bonne nouvelle pour les possesseurs d'AMSTRAD CPC 464 / 6128

STATION COMPLETE AMSTRAD

1290F

Elle comprend :
- un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur l'écran de votre micro ;
- un tuner radio AM/FM avec fonction radio réveil ;
- 15 cassettes ou disquettes de jeux ;
- 1 manette de jeu ;
- 1 superbe bureau pour ranger le tout.

(disponibilité : 1er octobre 1988)

OPERATION LECTEUR DISQUETTES CPC

2e lecteur disquettes AMSTRAD FD1 pour CPC 6128	**1390 F**
1er lecteur disquettes AMSTRAD DD1 pour CPC 464	**1690 F**

le nouveau catalogue GENERAL 89 sera disponible le 15 octobre 1988

Plus de 400 pages consacrées exclusivement aux produits électroniques. 60 rubriques et 6 nouveaux départements : photocopieurs personnels, télécopieurs, téléphonie mobile Radiocom, électronique de marine, instruments de mesure, électronique de modélisme, électronique de protection. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

GRATUIT !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom .....

Société (facultatif) .....

Adresse .....

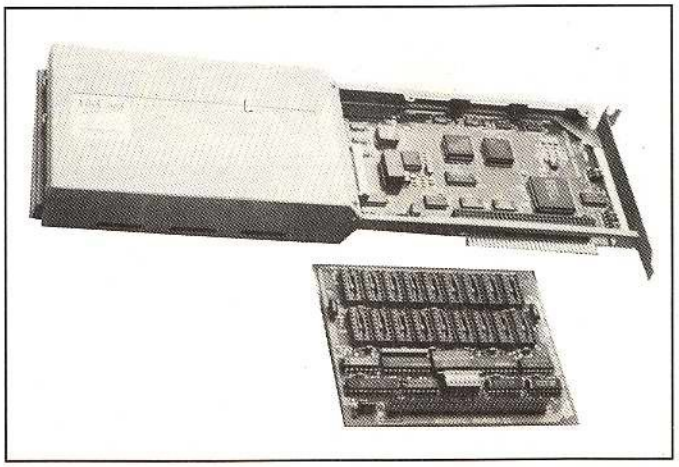
.....

.....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^6. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

2995F TTC

Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1er lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3e lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338F	295F
6e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	399F
7e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	290F
8e lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190F	169F
9e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
10e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	95F
11e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
12e lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785F	1499F
13e lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299F
14e lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349F
15e lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499F
16e lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185F
17e lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179F
18e lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	990F
19e lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670F	499F
20e lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boite DD100L avec serrure	—	399F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de **2 JOYSTICKS**

D'UN CABLE DOUBLEUR

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

COMMODORE

AMIGA 500

Aussi extraordinaire pour les créateurs que l'invention du papier, les performances graphiques de l'Amiga sont uniques. Aussi excitant pour le compositeur que l'invention de l'écriture musicale, l'Amiga est un ordinateur à haut potentiel créatif. Aussi stimulant pour les idées que l'invention de l'imprimerie, l'Amiga est le premier ordinateur multitâche dans sa catégorie.

AMIGA 500 : COMPATIBLE AVEC L'AMIGA 1000/AMIGA 2000.

L'Amiga 500 est compatible avec l'Amiga 1000 et 2000, bénéficiant de toute la bibliothèque de logiciels actuelle.

NOUVEAU :

- Le clavier, l'unité centrale et l'unité de disquettes 3,5" sont incorporés dans le même boîtier.
- L'Amiga 500 a une interface parallèle, une interface série, des prises pour unités de disquettes supplémentaires et des possibilités audio et vidéo.
- L'Amiga 500 a une RAM de 512 Ko qui peut être étendue intérieurement jusqu'à 1 Mo et 9 Mo en externe.
- Son prix est celui d'un ordinateur familial.

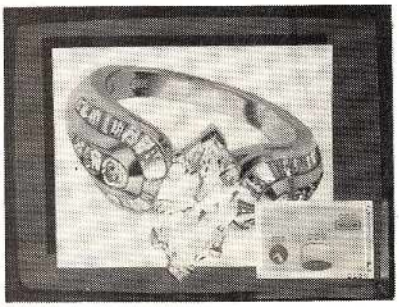


IMAGE : PERFORMANCES GRAPHIQUES UNIQUES.

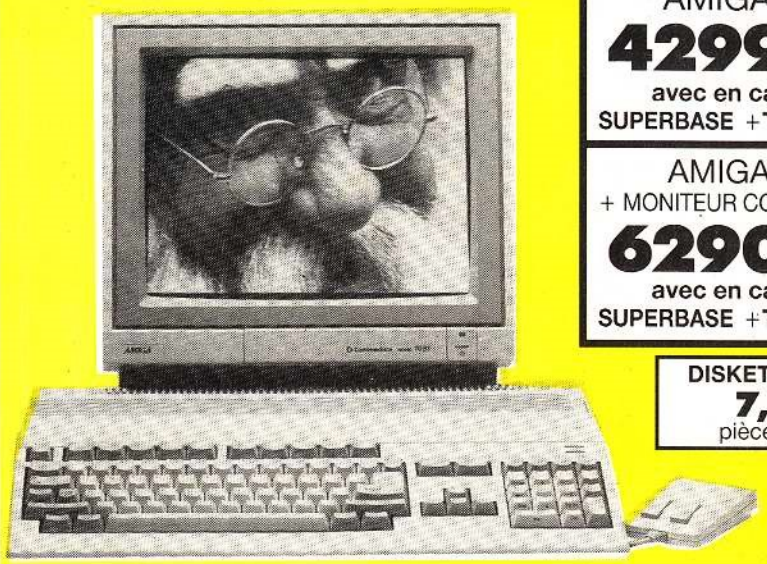
Aucun ordinateur n'a atteint son seuil de perfection dans la nuance des couleurs. Sa palette de 4 096 couleurs permet de s'adonner sans contrainte à la création graphique. Création d'images, plans et perspectives en 2 et 3 dimensions, modification immédiate sur écran des formes, des couleurs, animation de l'image, mise en musique... toutes les créations les plus folles sont désormais possibles...

MUSIQUE : TOUS LES INSTRUMENTS, LA PAROLE EN PLUS.

L'Amiga est le premier ordinateur qui a une qualité de son comparable à celle d'un synthétiseur musical, surtout si l'on utilise la sortie stéréophonique sur un amplificateur. La commande du son est particulièrement riche, elle permet de tirer parti des 4 voies sonores. Synthèse de la parole : il offre en standard la possibilité de convertir une chaîne de caractères en phonèmes (une suite de sons symbolisés par des signes typographiques).
Ordinateur à haut potentiel musical, il offre aux professionnels une qualité de son encore jamais égalée.

MULTITACHE : LANCEZ PLUSIEURS PROGRAMMES A LA FOIS.

L'Amiga tire toute sa puissance de sa conception technologique. En effet, l'Amiga est armé d'un microprocesseur Motorola 68000, plus trois circuits spécialisés qui activent son travail et lui permettent d'être le plus rapide de sa catégorie.



AMIGA 500
4299F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE +TEXT CRAFT

AMIGA 500
+ MONITEUR COULEUR 1084
6290F TTC
avec en cadeau :
SUPERBASE +TEXT CRAFT

DISKETTES 3P 1/2
7,90 F
pièce, par 10

L'Amiga possède un système d'exploitation multitâche donnant à l'utilisateur la possibilité de charger plusieurs programmes simultanément et d'effectuer ainsi plusieurs tâches à la fois.
L'Amiga reste toujours disponible, il est toujours prêt à recevoir une nouvelle tâche. A tout moment, il est possible de visionner dans les différentes fenêtres d'affichage les résultats des programmes lancés.

LES APPLICATIONS : UNE BIBLIOTHÈQUE COMPLÈTE DE LOGICIELS.

Création d'images, digitalisation d'images, vidéo, conception assistée par ordinateur (CAO), musique, jeux, éducation, bases de données, traitement de textes, tableur, édition personnelle (PAO), langages de programmation, télé-communications, émulation Minitel, écriture de programmation...
Enseignement assisté par ordinateur (EAO).

Unité centrale :

- Motorola 68 000, 16/32 bits, 7,14 MHz
- Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe avec dispositif "Autoconfig"
- Mémoire ROM : 256 Ko avec Kickstart 1.2
- 3 circuits spécifiques

Daphné. Graphique/animation :

- Coprocesseur graphique avec fonctions dessin/remplissage/transfert (blitter)
- Contrôle 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire

Agnès. Gestion vidéo :

- Mode graphique : 320 x 256
  320 x 512
  640 x 256
  640 x 512
- 32 couleurs en 320
  16 couleurs en 640
  palette de 4 096 couleurs
- Mode texte : 60 ou 80 colonnes/32 lignes
- 8 contrôleurs sprite avec détection de collision

Portia. Entrées/sorties

- Contrôle des ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo
- Amplitude et taux d'échantillonnage programmable : 9 octaves
  Gestion de courbes complexes
  Modulation d'amplitude et de fréquence

Configuration :

- Unité disquettes 3,5" intégrée (880 Ko formatés)
- Souris avec 2 touches

Interfaces :

- Possibilité de connecter jusqu'à 3 lecteurs de disquettes externes
- Port parallèle Centronics* programmable
  Port série programmable jusqu'à 31 250 bauds (RS 232/Midi)
- Connecteurs :
  Ports parallèle et série selon la norme PC
  2 ports de contrôle (souris, tablette graphique, stylo lumineux, manette de jeux, potentiomètre)

AMIGA 2000
10990F TTC

AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR 1084
13990F TTC

AMIGA 2000 + DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
21490F TTC

AMIGA 2000 + CARTE XT
+ DISK DUR 20 Mo
+ MONITEUR COULEUR 1084
24290F TTC

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50 Telex 214 034 F
ouvert tous les jours, sauf le dimanche,
de 9 heures 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

est le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique...

Cadeau à tout acheteur d'un Atari ST ou MEGA ST chez General : le BASIC GFA

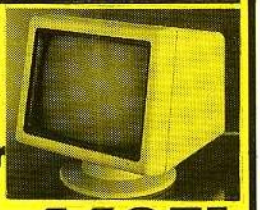
Le célèbre BASIC GFA
d'une valeur de **495F TTC**

Le BASIC GFA est le langage de programmation le plus simple pour exploiter toutes les possibilités de votre ATARI STF ou MEGA ST. Il met à votre disposition plus de 200 commandes très puissantes pour réaliser des logiciels en Basic, avec entre autres, la gestion de la souris, des menus, des zones d'alerte. Très rapide et souple d'emploi, il vous permettra de créer rapidement des applications de qualité professionnelle et d'une finition parfaite. Le BASIC GFA tire profit des principes de la programmation structurée grâce à son jeu d'instructions très complet (WHILE...WEND, REPEAT...UNTIL, DO...LOOP, etc).

Quelques caractéristiques : très rapide (0,4 secondes pour boucle à vide FOR...NEXT exécutée 10.000 fois). Interfacé avec GEM (création de menus, gestion de la souris, des fenêtres,...). Programmation structurée (procédures, variables locales...). Interpréteur compact (56 Koctets) qui laisse une grande place mémoire disponible même sur un 520 STF.

FABULEUX !!!

ATARI 520 STF + moniteur couleur PRINTEL 3710 design pro avec socle orientable



4695F

ATARI 520 STF MICRO ORDINATEUR PERSONNEL

IMPORTANT
IL NOUS RESTE UN CERTAIN NOMBRE D'ATARI 520 STF A L'ANCIEN PRIX SOIT 2990 F
DEPECHEZ-VOUS SI VOUS VOULEZ PROFITER DE L'AUBAINE

Avec les nombreux logiciels conçus spécialement pour l'ATARI 520 STF, vous tirez un maximum de plaisir de la technologie de pointe : plaisir de la puissance certes mais aussi plaisir de la facilité d'utilisation, plaisir de la couleur, plaisir de la musique... Gardez la souris en main et plongez dans l'écran : l'ATARI 520 STF va vous projeter de révélation en révélation.

MICROPROCESSEUR & CO

Au cœur de votre ATARI 520 STF, il y a le microprocesseur MC 68000. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est le standard industriel pour la nouvelle génération de supermicros. Le MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur communique avec l'extérieur sur 16 bits, mais travaille en interne sur 32 bits. De façon concrète, cela se traduit par moins d'opérations et plus de capacité ; donc un accroissement considérable de puissance et un gain de temps important par rapport au traditionnel micro. Le 68000 étant à même d'exécuter simultanément plusieurs programmes différents comportant plusieurs tâches, votre ATARI 520 STF fera toujours du multitâche, même si vous ne le voyez pas ! Trois coprocesseurs spécifiques – graphisme, couleur et musique – assistent le 68000 pour donner à votre ATARI 520 STF un maximum de vitesse et de puissance. Pour votre plus grand plaisir.

MEMOIRE VIVE ET DISQUETTE

Vive le confort de la mémoire de votre ATARI 520 STF. 512 Ko de RAM, c'est énorme et ça permet d'être à l'aise dans ses programmes. Et qui plus est, la mémoire de votre ATARI 520 STF ne se contente pas d'être importante, elle est aussi astucieuse. D'abord, 32 Ko sont réservés à l'écran, ce qui permet des performances graphiques exceptionnelles. Ensuite, les circuits d'accès direct à la mémoire autorisent les périphériques à lire ou à écrire dans la mémoire sans passer par l'unité centrale, ce qui évite de perdre du temps en multiples interruptions.

Votre ATARI 520 STF dispose d'un lecteur de disquette intégré. Les disquettes utilisées sont au nouveau format standard de 3 pouces 1/2 et ont une capacité de 360 Ko. C'est sous cette forme que vous trouverez les logiciels du commerce. A peine un an après le lancement de l'ATARI 520 STF, il en existait déjà plusieurs centaines, dans tous les domaines, et les derniers-nés ne cessent de monter en puissance. Pour que votre plaisir soit encore plus vif.

GEM

En plus de son système d'exploitation TOS – une version du fameux CP/M – l'ATARI 520 STF dispose du système GEM (Graphic Environment Manager, gestionnaire de l'environnement graphique). GEM a été conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel, pour les ordinateurs personnels. Le but de GEM – associé au TOS – est de permettre à tout utilisateur, même au plus novice, de tirer le maximum de son ATARI 520 STF.

GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement complexe qui offre des possibilités inouïes dont les plus marquantes, en dehors de la création et de l'utilisation d'icônes, sont :

- création de fenêtres sur l'écran
- emploi de menus du type déroulant,
- immense bibliothèque de plus de 300 fonctions.

Pratiquement, lorsque vous avez la souris en main, GEM se manifeste par l'affichage à l'écran de petits dessins (icônes), faciles à comprendre, qui représentent les diverses commandes et fonctions de la machine. Par exemple, il vous suffit de choisir l'icône adéquate pour lancer une sauvegarde sur disquette.

SOURIS

Plus besoin d'apprendre des commandes barbares : vous dialoguez avec votre ATARI 520 STF à l'aide de la souris et d'une grande variété d'icônes. C'est bien plus simple. Ingénieuse la souris qui rend si facile l'utilisation de votre ATARI 520 STF. Une fois pris en main, vous ne pouvez plus vous passer de ce merveilleux instrument. La souris déplace un pointeur sur l'écran – une flèche – et, par un simple "clic" sur l'un de ses deux boutons, affiche le menu. Un autre "clic" et vous choisissez la fonction que vous venez de pointer.

Et ainsi de suite... un nouveau "clic" et vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue. Avec la souris, votre ATARI 520 STF est tellement facile à utiliser que vous allez vraiment vous faire plaisir.

MULTIFENETRAGE

Avant, un affichage à l'écran effaçait le précédent. L'ATARI 520 STF abolit cette limitation par l'usage de fenêtres. Vous pouvez en avoir quatre à la fois ; ce qui revient à bénéficier de 4 écrans différents en même temps. Quel luxe ! Voilà qui va vous permettre de jongler avec plusieurs informations à la fois sans avoir à faire d'acrobaties. Bien entendu, c'est vous qui sélectionnez chaque fenêtre. Vous les placez et les déplacez partout sur l'écran. Vous leur donnez la taille que vous voulez ; vous les réduisez ou les agrandissez à volonté. Vous les superposez, vous les séparez. Vous faites défiler les contenus des fichiers par les fenêtres, à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut... c'est comme ça vous plait. Comment ? Tout simplement avec un petit "clic" grâce à la merveilleuse petite souris de votre ATARI 520 STF.

AVEC PRISE PERITEL SANS MONITEUR, PRIX TTC :
3490F

AVEC MONITEUR COULEUR ATARI FC 1425, PRIX TTC :
5490F

AVEC MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224, PRIX TTC :
5990F

AVEC MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801, PRIX TTC :
4990F

AVEC MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8832, PRIX TTC :
6490F

POUR TOUT LE MATERIEL ATARI, GARANTIE DE 2 ANS ET PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CONFIGURATION DE BASE

Unité centrale 512 Ko. Souris, lecteur de disquette (3 pouces 1/2, 360 Ko) intégré. Câble péritélévision. Langage LOGO, langage BASIC, système d'exploitation GEM, système d'exploitation TOS.

ARCHITECTURE : Microprocesseur 16/32 bits Motorola 68000 à 8MHz. 8 registres de données 32 bits, 8 registres d'adresses 32 bits, Bus de données 16 bits, Bus d'adresses 24 bits. 6 coprocesseurs dont 3 spécifiques conçus par ATARI : GLUE, gestion vidéo ; DMA, gestion disque dur et périphériques ; MMU, gestion mémoire ; 6301, gestion clavier ; 68901, gestion des interruptions ; AY3-8910, gestion du son et de la musique.

SYSTEME D'EXPLOITATION : Système d'exploitation TOS. Environnement GEM (fenêtres, icônes...)

MEMOIRE : 512 Ko de RAM. Extension 128 Ko de ROM par cartouche.

LECTEUR DE DISQUETTES INTEGRE : Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2, simple face. Capacité de 500 Ko non formatée, 360 Ko formatée.

CLAVIER : Clavier AZERTY. 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmations par touche). Pavé numérique de 18 touches. Pavé de commande du curseur. Clavier géré par un microprocesseur.

GRAPHISME : Haute résolution 640x400 en monochrome, moyenne résolution 640x200 en 4 couleurs, basse résolution 320x200 en 16 couleurs. Affichage 80 colonnes en haute et moyenne résolution, 40 colonnes en basse résolution.

COULEURS : Sortie RVB/PERITEL, palette de 512 couleurs. 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu.

SON ET MUSIQUE : Coprocesseur musical. 3 voies indépendantes. Fréquence de 30 Hz à 125 KHz. Générateur de bruits. Contrôle dynamique de l'enveloppe. Interface MIDI (entrée et sortie).

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT
contenant plus de 5000 produits référencés
Aucune obligation d'achat !
A prendre à notre magasin ou demander par correspondance
(SVP, joindre 15 F en timbres pour l'expédition)

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

MICRO ORDINATEUR PROFESSIONNEL
ATARI 1040 STF

L'ATARI 1040 STF intègre les toutes dernières innovations de la technologie de pointe, aussi bien au niveau des composants que des méthodes de production. Ainsi l'ATARI 1040 STF profite des plus récentes découvertes de la micro-électronique : architecture résolument innovatrice basée sur le microprocesseur 16/32 bits MC 68000 et des coprocesseurs spécialisés à très haute intégration. Résultat : des performances en hausse et des coûts de production en baisse ; ce qui permet de vous offrir un micro-ordinateur professionnel à un prix ultra-compétitif.

Le choix d'un ordinateur, pour son usage personnel dans le cadre professionnel, ou pour la gestion de l'entreprise, est aujourd'hui plus facile avec l'ATARI 1040 STF.

Avec toute sa puissance, offerte à un prix très attractif, l'ATARI 1040 STF se place en tête du rapport performances/coût. Voilà pourquoi il a été élu ordinateur de l'année aux U.S.A., qu'il est best-seller en Allemagne et qu'il fait déjà la une de la presse professionnelle en France.

Plus de 2000 développeurs dans le monde - plus de 150 en France - créent des logiciels pour l'ATARI ST. Le langage de développement d'applications Memsoft est en standard sur l'ATARI ST. De ce fait, plusieurs dizaines de solutions de gestion et d'applications verticales pour PME/PMI sont rendues opérationnelles sur ATARI.

Des logiciels de bureautique : traitement de texte, gestion de fichiers, tableur, émulation minitel... aux performances modulées en fonction de l'utilisation envisagée, tirent parti de la puissance et de la facilité d'utilisation de l'ATARI 1040 STF.

Des logiciels de CAO/DAO bénéficient des possibilités graphiques exceptionnelles de l'ATARI 1040 STF pour des applications de haut niveau dans les cabinets d'architecture, les bureaux d'étude, etc.

En résumé, l'ATARI 1040 STF s'adresse tout particulièrement aux cadres et aux professions libérales soucieux de trouver une solution à leurs besoins de bureautique. De même, l'ATARI 1040 STF est bien adapté à tous ceux qui recherchent un ordinateur ayant des capacités graphiques exceptionnelles. Sa puissance et sa rapidité de calcul correspondent tout à fait aux attentes des chercheurs et des scientifiques.

L'ATARI 1040 STF peut également se transformer en terminal aussi intelligent qu'économique grâce aux protocoles de communication VT 52, VT 100, H.P. et Tecktronics. Dans sa version musclée, l'ATARI 1040 Méga ST, associé à des logiciels adaptés, est l'outil complet de gestion pour les PME/PMI.

L'ATARI 1040 STF c'est la micro au bureau. Sa facilité d'emploi avec la souris et GEM, son confort d'utilisation avec le multifenêtrage et la haute résolution graphique vous apportent le plaisir en plus...

16/32 BITS

L'Architecture innovatrice de l'ATARI 1040 STF est basée sur l'emploi des potentialités du célèbre microprocesseur MC 68000 fonctionnant à la vitesse de 8 MHz. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est aujourd'hui considérée comme le standard industriel des micro-ordinateurs de la nouvelle génération. Le microprocesseur MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur ATARI 1040 STF travaille en interne sur 32 bits et communique avec l'extérieur sur 16 bits.

Cette technologie avancée permet à l'ATARI 1040 STF de bénéficier ainsi d'un surcroît de puissance et d'une vitesse de traitement considérablement supérieure aux traditionnels P.C., bâtis autour d'un microprocesseur 8/16 bits. Le 68000, étant à même d'exécuter plusieurs programmes différents, résidant simultanément dans la mémoire, fait en permanence du multi-traitement.

COPROCESSEURS

Pour optimiser la vitesse de traitement de l'ATARI 1040 STF, ses concepteurs ont adjoint au puissant MC 68000, six coprocesseurs qui exécutent de nombreuses opérations qui auraient nécessité des interruptions fréquentes et répétées du processeur central.

Résultat : en supprimant les interruptions, on augmente - considérablement - la vitesse de traitement.

Les coprocesseurs gèrent principalement : l'écran, la mémoire, le clavier, le disque dur et autres périphériques.

1 MÉGA DE RAM

Un méga de mémoire vive, tout en restant à prix très abordable, voilà ce que vous offre l'ATARI 1040 STF.

Une méga-octet, c'est particulièrement confortable et utile pour être à l'aise dans toutes les applications professionnelles que vous souhaitez faire tourner sur votre ordinateur. Bien plus que ce qu'offrent la plupart des micro-ordinateurs traditionnels. La mémoire vive de l'ATARI 1040 STF est accessible, via le coprocesseur "accès direct mémoire", à certains périphériques sans qu'ils aient à transiter par le processeur central. Cette innovation technologique permet des gains de temps importants.

DISQUETTES 3 POUCES 1/2

L'ATARI 1040 STF est équipé, en standard, 'un lecteur de disquette intégré.

CREDIT CETELEM IMMEDIAT SUR PLACE APRES ACCEPTATION DU DOSSIER

Une seconde unité de disquette peut lui être connectée, par l'intermédiaire de l'interface prévue à cet effet. Les disquettes utilisées sont au nouveau format standard de 3 pouces 1/2, double face, double densité, et ont une capacité de 720 Ko (formaté)

INTERFACES :

De nombreuses interfaces équipent, en standard, l'ATARI 1040 STF :

- interface parallèle Centronics (généralement utilisée pour la connexion d'imprimantes),
- interface série RS 232 C (permet d'échanger des informations à une vitesse allant de 50 à 19. 200 bauds),
- interface, lecteur de disquette supplémentaire,
- interface haute vitesse pour disque dur (transfert à 10 mégabits/seconde),
- interface souris,
- interface manette de commande,
- interface vidéo monochrome (haute résolution),
- interface vidéo RVB analogique,
- interface MIDI (entrée et sortie), permet aussi bien le pilotage d'instruments de musique électroniques que la constitution de réseau local de micro-ordinateurs,
- port cartouche (cartouches interchangeables de 128 K ROM).

GEM

La facilité d'emploi de l'ATARI 1040 STF est particulièrement appréciée des utilisateurs. Cette qualité primordiale, l'ATARI 1040 STF la doit principalement au système GEM (Graphics Environment Manager - gestionnaire de l'environnement graphique) conçu par Digital Research, un leader mondial du logiciel. Le but de GEM est de faciliter l'emploi de l'ordinateur, de telle façon, que même l'utilisateur le plus novice puisse en tirer le maximum sans apprentissage fastidieux et - la puissance de l'ATARI 1040 STF le permet - avec le plaisir en plus ! GEM, totalement transparent pour l'utilisateur, est en fait un système extrêmement élaboré qui offre des possibilités inouïes dont les plus marquantes, en dehors de la génération et de l'utilisation de pictogrammes (encore appelés icônes) sont :

- création de fenêtres sur l'écran,
- menus du type déroulant,
- immense bibliothèque de plus de 300 fonctions.

L'un des avantages-clés qu'offre GEM, aux programmes écrits pour l'ATARI 1040 STF, est un environnement homogène, à la fois pour le développeur et l'utilisateur, quels que soient les types de logiciels. La partie de GEM destinée à la programmation, invisible pour l'utilisateur, consiste en une bibliothèque de sous-programmes. Elle contient, d'une part, tous les utilitaires permettant de piloter la machine à partir des fonctions de base et, d'autre part, les fonctions évoluées nécessaires à la réalisation d'applications soignées tant sur le plan du graphisme que sur le plan de la convivialité. GEM, destinée à l'utilisateur, est le bureau qui rassemble, sous forme d'icônes, les accessoires nécessaires à une session de travail sur votre ATARI 1040 STF : une corbeille à papier et deux bacs à fiches. La corbeille est un destructeur d'informations, devenues inutiles, et les bacs représentent les unités de disquettes. En haut de l'écran se trouve la barre d'accès aux menus. Chaque menu assure la gestion de l'ordinateur, sans nécessiter la frappe de commandes comme il est d'usage lorsque l'ordinateur fonctionne sous MS DOS par exemple. C'est à l'aide de la souris (voir ci-après) que vous allez formater une disquette, copier un fichier, afficher un répertoire.

ATARI 1040 STF avec moniteur monochrome ATARI SM 125	ATARI 1040 STF avec moniteur couleur ATARI SC 1224
5990F TTC	**7490F TTC**

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES ATARI

LECTEUR DE DISQUETTES SF 354 : 3,5" simple face, double densité. Vitesse de transfert 250 K bits/s. 80 pistes. 9 secteurs par piste. Capacité de 360 Ko formaté. Dim.: 142x62x239mm. Poids : 1,050 kg **1490F**

LECTEUR DE DISQUETTES SF 314 : 3,5" double face, double densité Vitesse de transfert 250 K bits/s. 160 pistes (2x80). 9 secteurs par piste Capacité de 720 Ko formaté. Dim.: 142x62x239mm. Poids : 1,050 kg **1990F**

IMPRIMANTE SMM 804 : matricielle à impact. 80 caractères par seconde. Bidirectionnelle optimisée. 9 aiguilles. 203,04 mm de largeur d'impression (8"). Entrainement par picots ou friction. Interface parallèle Centronics **1990F**

DISQUE DUR SH 205 : Capacité de stockage de 20 Mo. Vitesse de transfert des données de 5 mégabits/seconde. 2448 pistes. 17 secteurs par piste. 612 cylindres. Alimentation 220V/50Hz. Dim: 80x178x380 mm. **4990F**

Il suffit d'appuyer sur l'un des deux boutons de la souris, c'est ce que l'on appelle "cliquer", pour déclencher une action. Quelques minutes suffisent à prendre le coup de main nécessaire. C'est vraiment très simple.

SOURIS

La souris de l'ATARI 1040 STF est l'instrument de travail qui permet d'utiliser de façon optimisée les nombreuses potentialités de GEM.

La souris déplace un pointeur - une flèche - sur l'écran et en cliquant sur l'un de ses deux boutons, une action est déclanchée. C'est ainsi que vous sélectionnez les icônes, que vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue, que vous déplacez icônes et fenêtres. En un mot c'est ainsi que vous dialoguez avec l'ordinateur.

MULTIFENÊTRAGE

Sous GEM, les logiciels affichent les informations utiles dans une ou plusieurs fenêtres.

Le bureau de l'ATARI 1040 STF permet l'ouverture de quatre fenêtres simultanément, mais certains logiciels peuvent en ouvrir davantage. Grâce au multifenêtrage de l'ATARI 1040 STF il est maintenant possible de jongler avec plusieurs informations à la fois, sans avoir à faire d'acrobaties.

C'est à l'aide de la souris que vous ouvrez et dimensionnez chaque fenêtre, que vous les placez et les déplacez partout sur l'écran, que vous en réduisez ou en augmentez la taille, que vous les superposez ou les séparez. Le catalogue de la disquette, sur un simple "clic" de la souris, va défiler par les fenêtres : à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut ; c'est très facile.

Les bons logiciels professionnels de bureautique et de gestion combinent les avantages de la souris et du multifenêtrage à toutes les autres facilités du système GEM, pour que l'ATARI 1040 STF fasse bénéficier l'utilisateur de toute sa puissance, de sorte que la relation avec l'ordinateur soit aussi conviale que possible.

Puissance et simplicité ; le plaisir en plus.

GRAPHISME

L'ATARI 1040 STF est merveilleusement doué pour le graphisme.

En mode haute résolution - 640 x 400 pixels - l'affichage, net et bien contrasté, des textes et des chiffres, s'effectue en noir et blanc, avec des nuances de gris, tout à fait comme la lecture d'une page imprimée. Ainsi l'utilisateur travaille sans fatigue visuelle anormale puisque ses yeux sont habitués à ce genre de vision depuis qu'il sait lire.

En mode moyenne (640 x 200 pixels) et basse résolution (320 x 200 pixels), l'ATARI 1040 STF, branché sur un moniteur couleur, affiche données et images en 4 ou 16 couleurs.

Avec le système GEM (gestion de l'environnement graphique), dont il est question plus loin, l'ATARI 1040 STF est capable de dessiner très facilement à l'aide de la souris.

Des logiciels spécifiques exploitent ces capacités graphiques et tirent le maximum de la puissance de l'ATARI 1040 STF dans des applications professionnelles de CAO/DAO. D'autres profitent des capacités graphiques de l'ATARI 1040 STF pour améliorer la présentation des informations de gestion : histogrammes, camemberts, courbes, etc. sont inclus dans de nombreux logiciels de bureautique.

ATARI MEGA ST (OPTION)

Dans nombre d'applications professionnelles de gestion, la manipulation d'importants volumes de données nécessite des capacités de stockage qui dépassent celles des disquettes, même double face, double densité, comme les disquettes standard de l'ATARI 1040 STF. C'est à ce besoin que répond la configuration Méga ST.

L'ATARI Méga ST possède toutes les caractéristiques du 1040 STF, dont, bien entendu, toute la puissance et le confort d'utilisation, auxquelles a été ajoutée une capacité de stockage de 20 Mo, sur une unité de disque dur qui se branche sur l'interface haute vitesse.

Avec son disque dur, l'ATARI Méga ST, permet le développement d'applications professionnelles de haut niveau. Plus de 2000 développeurs dans le monde - plus de 150 en France - créent des logiciels pour l'ATARI ST. Déjà, le langage de développement d'applications professionnelles de gestion "Memsoft" est devenu un standard de l'ATARI ST. De ce fait, il est très facile de transposer rapidement sur ATARI, des progiciels qui ont fait leurs preuves. La configuration MEGA ST convient particulièrement aux professions libérales et aux PME/PMI.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Micro-processeur 16/32 bits MC 68000 à 8 MHz. 1 méga octet de RAM. Système d'exploitation GEM de Digital Research. Langage de développement Memsoft. Graphisme haute résolution 640x400. Moniteur monochrome haute résolution. Clavier AZERTY accentué. Bloc numérique 10 touches séparé. Souris. Lecteur de disquette 720 Mo, 3 pouces 1/2 intégré. Nombreuses interfaces en standard : RS 232, Centronics, DMA 10 mégabits/seconde pour disque dur, émulateur VT 52.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ATARI MEGA ST

LES CARACTERISTIQUES

La gamme MEGA ST représente le summum du concept ST, avec beaucoup de RAMS, un graphisme ultra-performant et un DOS arrivé à maturité. ATARI fonde de grands espoirs sur cette gamme pour l'édition assistée par ordinateur.

L'HISTORIQUE

Depuis 1986, l'ATARI 1040 ST représente une bonne affaire puisqu'il offre 1 Mo de mémoire pour moins de 10.000 F. Une année après, ATARI récidive en proposant, pour pratiquement le même prix, le double de capacités RAM. La nouvelle gamme MEGA ST a pour but d'installer définitivement ATARI dans le monde de l'utilisation professionnelle pour PME/PMI, avec en particulier le DTP (Desktop Publishing ou édition électronique de bureau). ATARI a l'intention, avec cette machine, d'attirer les clients qui auraient pu se tourner vers des installations beaucoup plus chères pour un résultat identique. Si on compare l'ATARI MEGA ST à son principal concurrent que nous ne citerons pas, l'ATARI a une meilleure résolution graphique en monochrome, deux à quatre fois plus de RAM et une puissance de processeur identique (Motorola 68000). Le succès du lot ATARI MEGA ST + imprimante laser dépend du soft fourni pour ce système et de l'état d'esprit de la clientèle professionnelle visée, par rapport à l'image de marque ATARI. En ce qui concerne GENERAL, nous n'aimons pas les snobs et aucun doute, les produits de Jack Tramiel nous comblent à 100 %.

ASPECT TECHNIQUE

Le MEGA ST est tout petit, bien que le clavier soit plus grand que celui d'un 1040. Nous sommes en effet si habitué à la dimension d'un PC. La hauteur du CPU n'est que de 2 pouces 1/2. Le clavier, avec ses touches munies de LED, de couleur gris clair, ainsi que le CPU confèrent à cette configuration un esprit de famille résolument ATARI. Il faut dire qu'avec le moniteur ATARI plein écran monté sur le CPU, l'ensemble a un air très professionnel. Comme la gamme ST, la gamme MEGA ST est chargée de prises en tous genres. Qu'on en juge : Port série RS232 25 connecteurs, port imprimante parallèle Centronics, entrée midi, sortie midi, sortie vidéo, port floppy disk extérieur, port DMA (Direct Memory Access, accès direct mémoire). Vous trouverez aussi au dos de l'appareil un bouton de reset, l'entrée secteur, le ventilateur et un vide avec un panneau l'obstruant sur lequel il est inscrit "extension". Sur le côté droit, il y a une ouverture qui contient le port cartouche (jusqu'à 128 Ko de ROM) et la prise clavier. Les autres caractéristiques externes intéressantes sont les deux ports joystick/souris à l'arrière du clavier et la fente du floppy disk sur la façade avant.

Le cœur du système est un MOTOROLA 68000 qui est un véritable processeur 16 bits (16 bits en adresses externes et

en lignes de datas, 32 lignes de "word size" interne) piloté à 8MHz. La RAM du MEGA ST4 est de 4 Mo extensibles à 16 Mo alors que les ST 520 et ST 1040 sont limités à 4 Mo. Ce processeur ne sera pas disponible sur les ST 520 et 1040. La ROM du MEGA ST totalise 192 K contenant le BIOS (Basic Input/Outpout System), l'ABIOS (Advanced BIOS), le TOS et le GEM (Graphic Environment Manager from Digital Research). Accéder à l'intérieur du MEGA ST n'est pas chose facile à cause des nombreux blindages rendus obligatoires par la norme d'antiparasitage FCC. On trouve l'emplacement batterie d'une horloge temps réel et bien que non mentionnée par ATARI, cette horloge fonctionne parfaitement un fois les deux piles en place. On trouve aussi un slot d'extension pour une seule carte. Cette carte devrait pouvoir se raccorder au bus interne ainsi qu'au port cartouche. Le lecteur de disquette du MEGA ST est un lecteur de 3 pouces 1/2, 800 Ko, utilisant une disquette 2DD (double face, double densité). Le moniteur monochrome fourni avec la machine est un 640 x 400 points. Il est fourni avec un socle orientable. La qualité de l'écran est superbe. Le clavier du MEGA ST est identique à celui d'un 1040 ou d'un 520, à savoir : 96 touches, y compris 10 touches de fonction sur le haut, un pavé numérique sur la droite, la section AZERTY sur la gauche et les clefs des curseurs de contrôle au milieu. Le clavier est très bien fabriqué et son toucher est tout à fait professionnel. La souris est livrée en série et un disque dur de 20 méga sera bientôt disponible.

Le DOS de l'ATARI MEGA ST fourni avec la machine s'appelle TOS (Tramiel Operating System) et se trouve être une version CPM/68 K. De toute façon, pour l'utilisateur normal, la seule voie pour accéder au TOS est de passer par GEM en utilisant l'environnement WIMP (Windows, Icones, Mice and Pull-Down Menus) de Digital Research. La seule différence visible entre le GEM du MEGA et celui du ST est une entrée supplémentaire dans les options Menus. Cela permet de brancher ou de débrancher le blitter en fonction de programmes qui sont soit incompatibles avec ce dernier ou trop rapides lorsque le blitter est branché.

ATARI MEGA ST2 + MONITEUR ATATI SM 125 monochrome
9450F HT
11207F TTC

ATARI MEGA ST4 + MONITEUR ATARI SM 125 monochrome
12450F HT
14765F TTC

Pour ATARI MEGA ST et IMPRIMANTE LASER SLM 804
MAINTENANCE SUR SITE 1 AN GRATUITE

SOLDES D'ÉTÉ

SUR MATÉRIEL D'EXPOSITION ET RETOUR D'EXPOSITION

ATARI 520 STF (87)	2.600 F pièce
ATARI 1040 STF (88)	4.400 F pièce
ATARI MEGA ST 2 (87)	10.000 F pièce
ATARI MEGA ST 4 (87)	13.000 F pièce
MONITEUR COULEUR PRINTEL (87)	1.500 F pièce
ATARI MONITEUR COULEUR CL 1224 (87)	2.500 F pièce
ATARI MONITEUR COULEUR CL 1225 (87)	2.000 F pièce
ATARI MONITEUR MONOCHROME 124 (87)	1.000 F pièce
ATARI MONITEUR MONOCHROME 125 (87)	1.000 F pièce
LECTEUR DISQUETTES KUMANA 3 P 1/2	1.500 F pièce
LECTEUR DISQUETTES KUMANA 5 P 1/4	2.000 F pièce
LECTEUR ATARI SF 354	1.200 F pièce
LECTEUR ATARI SF 314	1.700 F pièce
DISQUE DUR SH 205 (87)	4.200 F pièce
IMPRIMANTE SMM 804 (87)	1.600 F pièce

–20 % sur plus de 300 logiciels neufs en stock

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial

Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

1990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu – d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

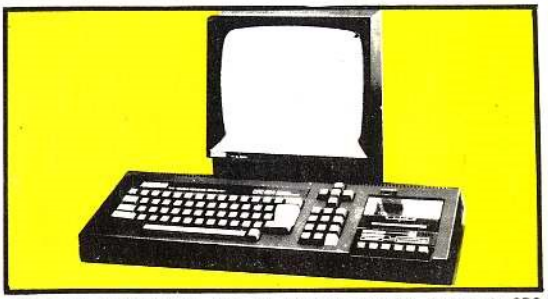
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, ou il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

CADEAU

1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

3990F

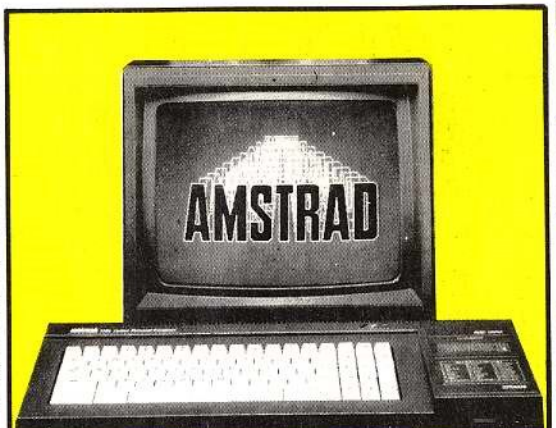
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU

1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL, c'est le PC sur mesure à prix budget

CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

PC 1512 VERSION 1 — **5990F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 2 — **7899F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 3 — **7290F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 monit. monochrome modifié Hercule + 1 carte HC 1512 Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4jeux

PC 1512 VERSION 4 — **11690F TTC**
PC 1512 + 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 monit. coul. Ega ADI PX22 + Carte Ega multimode CGA Hercule + 1 souris + GEM, DOS 3.2, Integral PC et 4 jeux

PC 1512 VERSION 5 — **7890F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 6 — **9990F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 7 — **8990F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 8 — **10890F TTC**
PC 1512 + 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 9 — **9499F TTC**
PC 1512 + 1 lect. disque 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32Mo Western Digital + 1 monit. monochrome modifié Hercule + Carte HC 1512 Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + 4 jeux

PC 1512 VERSION 10 — **13890F TTC**
PC 1512 + 1 lect. disk 5"1/4 d'origine + 1 disk dur 32Mo Western Digital + 1 monit. coul. Ega ADI PX 22 + Carte Ega multimode CGA Hercule + 1 souris + GEM, DOS 3.2, Integral PC et 4 jeux

CONFIGURATIONS PC AT SANYO PERSONNALISE GENERAL

SANYO 17 PLUS VERSION 1 — **14490F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 2 — **15590F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 21 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 3 — **15490F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 4 — **16590F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 5 — **16490F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 40 Mo Western Digital + 1 moniteur monochrome + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 6 — **17590F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 40 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 7 — **16190F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur Hercule compatible + 1 carte Hercule + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

SANYO 17 PLUS VERSION 8 — **19990F TTC**
PC AT 17+1 avec son drive 1,2 Mo 5"1/4 d'origine + 1 disque dur 32 Mo Western Digital + 1 moniteur couleur EGA + 1 carte EGA + DOS 3.2 + France Texte + Unicalc + GW Basic

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 17640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

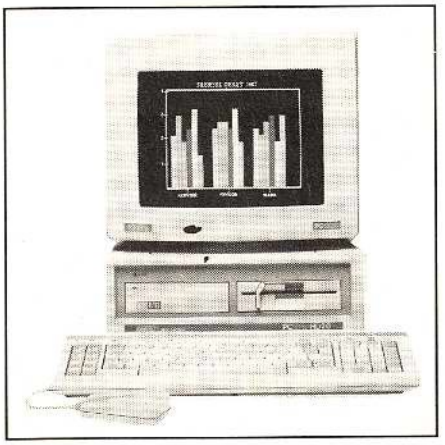
Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

* marque déposée



CADEAUX

GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET
AUTOFORMATION (2 disques) A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC
QUATTRO (valeur 2366,07 F)

Quattro, le célèbre logiciel de Borland est le tableur professionnel par excellence.

Des graphiques professionnels pour visualiser vos données : QUATTRO dispose en standard de onze types de graphiques : histogramme, courbes, graphiques à secteurs (éclatés ou non), XY et aires, graphiques combinés, etc. Chaque graphique peut s'imprimer directement à partir de la feuille de calcul sur une imprimante, un traceur ou une photocomposeuse (interface Post-script supportée). **Vraiment plus rapide :** QUATTRO est beaucoup plus rapide que les autres tableurs car il a la capacité de calculer et de traiter spécifiquement les cellules dont on a modifié les paramètres sans pour cela recalculer l'ensemble de la feuille, c'est ce qu'on appelle le calcul intelligent. **Les macrocommandes démystifiées :** L'utilisation de macrocommandes devient enfin facile.Contrairement à certains standards, QUATTRO permet d'enregistrer automatiquement, si vous le désirez, vos séquences de travail. Avec QUATTRO, le nombre de macrocommandes n'est limité que par la taille mémoire de votre ordinateur. Encore mieux, un environnement de déboguage facilite l'identification et la correction des erreurs. **Totalement compatible avec Lotus 1.2.3 :** QUATTRO lit et écrit directement les fichiers sous forme : WKS, WK1, WKE (LOTUS 1.2.3., Symphony), RXD (Reflex), PFS, DBF (dBase), DB (Paradox) ainsi que les fichiers DIF (Visicalc...) ASCII (texte). Cette possibilité contribue à rendre QUATTRO immédiatement opérationnel.

Avec une mémoire vive de 640 k, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci tor à tour activées et désactivées n'empièteront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement les prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableur intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux). Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
6865F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
10420F TTC

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)
8290F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)
11845F TTC

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)
11255F TTC

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)
14810F TTC

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087. Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

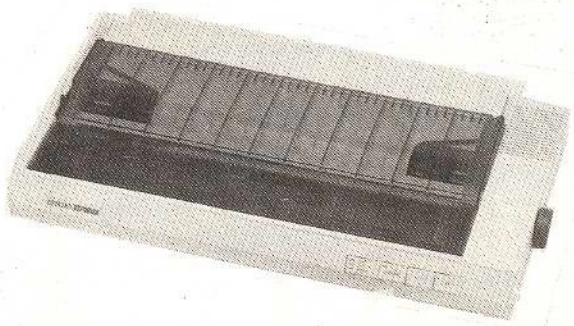
Dpt IMPRIMANTES

IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

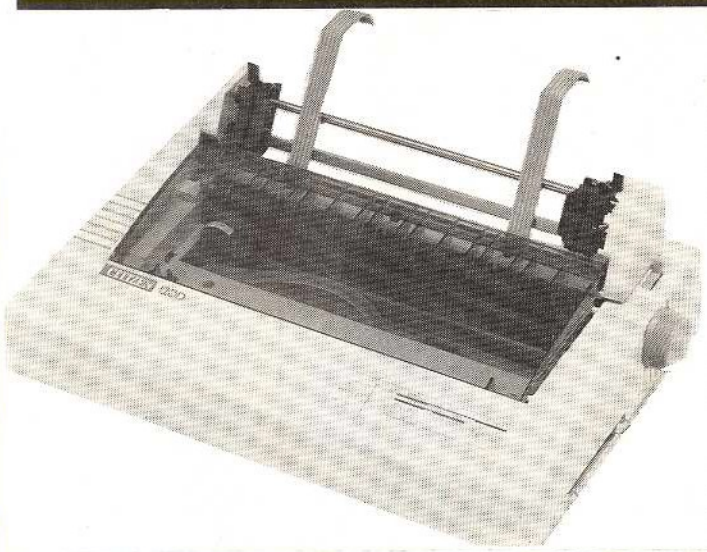
Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes – sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E
3995F
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F



IMPRIMANTE CITIZEN 120D



L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard, que seul CITIZEN garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs d'informatique.

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1799F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de prés de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractériques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041) .... **95 F**
CENTRONICS GLP 3101
ou BROTHER 1009 (Code 7039) .... **95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119) .... **69 F**
DMP 2000 (Code 7120) .... **95 F**
DMP 8256 (Code 7121) .... **115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122) .... **105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122) .... **105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040) .... **95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g,
les 500 feuilles (Code 7124) .... **69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g,
les 500 feuilles (Code 7124) .... **69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147) .... **85 F**
Rame paravent zoné ou non,
les 2000 feuilles .... **195 F**
Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.
Housse clavier 464 (Code 7125) .... **70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125) .... **70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125) .... **70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126) .. **70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127) .... **80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127) .... **70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127) .... **85 F**
Housse unité disquette (Code 7102) .... **55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131) .... **80 F**
Housse LX 80 (Code 7131) .... **80 F**
Housse Centronics (Code 7131) .... **80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131) .... **80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131) .... **80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tourhevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **179 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **545 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **790 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109 Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.
CABLE CL1 à un connecteur .... **150 F**
CABLE CL2
avec un connecteur supplémentaire .... **235 F**
JL BANK cassette .... **50 F**
JL BANK disquette .... **120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23 Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000 – V21/V23 Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR
Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes)
6111

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512
Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2E DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés ... **2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR .... **3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés ... **3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR .... **4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC ... **4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC ... **6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC ... **7990 F**
STEAMER 20 MGO interne .... **4980 F**
JOYSTICK PC .... **190 F**
CARTE MODEM MISSOURI .... **3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux) .... **2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256 ... **3990 F**
SERIE 8 PORTS .... **2690 F**
SERIE 4 PORTS .... **1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR .... **1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO .... **1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512 .... **les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO .... **195 F**

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !

MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

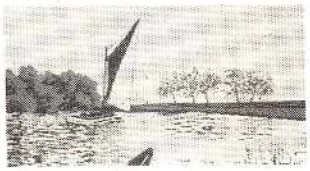
570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

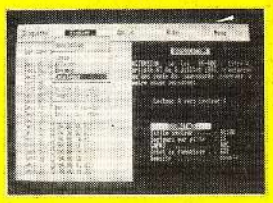
Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

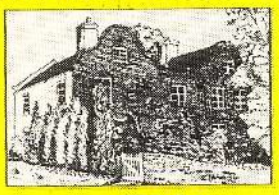


Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Decimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD

CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F
Simulateur de présence 990 F	
Jeux de lumière 990 F	Fabrication Jagot et Léon
Digitaliseur source vidéo 990 F	

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

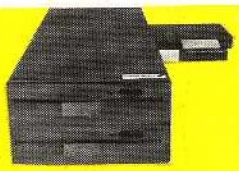
708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.

Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.
Une disquette contient 160 pistes au total.
Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.
Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.
Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.
Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.

FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers à accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.

Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.

Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM.1" et "ICPM.2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.

Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,evars" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.

Module X version standard (sans boîtier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface sensible, et un programme d'émulation de terminal pour piloter un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") **F1-X (5,25")** **2790F**

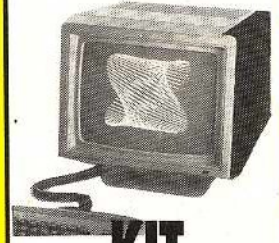
M1-XRS (3.5") **F1-XRS (5.25")** **2849F**

TRANSFORMEZ

votre CPC 464/664/6128 monochrome

en

464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT LOGICIELS

NOUVEAUX LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC ET PCW

720°
Cass. 119 F Disq. 169 F

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disq. 195 F

ALBUM DIGITAL
Cass. 120 F Disq. 175 F

ALBUM EPYX
Cass. 119 F Disq. 199 F

APPRENDS A LIRE
Disq. 285 F

APPRENDS A ECRIRE
Disq. 225 F

AU NOM DE L'HERMINE
Disq. 220 F

BALADE PAYS ECRIT
Cass. 160 F Disq. 180 F

BANCAMSTRAD 6128
Disq. 250 F

BASIL DETECTIVE
Cass. 109 F Disq. 169 F

BIORYTHME
Disq. 170 F

BIVOUAC
Cass. 135 F Disq. 195 F

BLUEBERRY
Disq. 195 F

BOB MORANE
T1 : Chevalerie
T2 : Science fiction
T3 : Jungle
Cass. 255 F

BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT
Cass. 120 F Disq. 180 F

BOURSE 2000
Disq. 450 F

BRIDGE INFOGRAMME
Cass. 195 F Disq. 245 F

CLASSIC
Cass. 169 F Disq. 199 F

CHIFFRES ET LETTRES
Cass. 200 F Disq. 260 F

CLASH
Disq. 195 F

COBRA (Loriciels)
Cass. 150 F Disq. 200 F

COMBAT SCHOOL
Cass. 110 F Disq. 169 F

CONFLIT
Cass. 130 F

CONJUGER
Disq. 285 F

COURS DE BASIC
Disq. 260 F

CRAZY CAR
Cass. 135 F Disq. 175 F

DAME SCANNER
Cass. 149 F Disq. 189 F

DIEUX DE LA MER
Cass. 135 F Disq. 200 F

ECRIRE SANS FAUTE (4e/3e) Nathan
Disq. 210 F

ENIGME MUNICH
Disq. 225 F

ENIGME OXFORD
Cass. 195 F Disq. 295 F

ERE HITS
Cass. 180 F Disq. 260 F

F15 STRIKE EAGLES
Cass. 115 F Disq. 169 F

FRANÇAIS CM
Disq. 235 F

FREDDY HARDEST
Cass. 109 F Disq. 160 F

CARRE D'AS
Disq. 220 F

GAUNTLET II
Cass. 120 F Disq. 169 F

GRAMMAIRE NATHAN T1 (6e/5e)
GRAMMAIRE NATHAN T2 (4e/3e)
T1 ou T2
Disq. 235 F

GUADALCANAL
Cass. 105 F Disq. 159 F

GUERRE DES ETOILES
Cass. 115 F Disq. 175 F

HITS LORICIELS N° 4
Cass. 160 F Disq. 200 F

HITS LORICIELS N° 5
Cass. 160 F Disq. 200 F

HIT PACK N° 6
Cass. 120 F Disq. 160 F

IMAGINE ARCADE HITS
Cass. 115 F Disq. 175 F

INDIANA JONES
Cass. 115 F Disq. 169 F

IZNOGOUD
Cass. 200 F Disq. 255 F

MAITRES DES ANES
Disq. 195 F

MASK
Cass. 109 F Disq. 169 F

MASQUE +
Disq. 195 F

MATCH DAY
Cass. 119 F Disq. 169 F

MISSION RAFALE
Cass. 155 F

OBJECTIF MONDE
Disq. 195 F

OBJECTIF EUROPE
Disq. 190 F

GAME SET MATCH
Cass. 149 F Disq. 189 F

ŒIL DE SET
Cass. 150 F Disq. 195 F

OXPHAN
Disq. 215 F

PACK UBI
Cass. 189 F Disq. 229 F

PEPE BEQUILLE
Disq. 199 F

PHARAON
Cass. 150 F Disq. 195 F

PLAYBACK
Disq. 290 F

QUAD
Cass. 150 F Disq. 195 F

QUESTION REPONSE
Disq. 240 F

RENEGADE
Cass. 109 F Disq. 169 F

RIPOUX
Cass. 145 F Disq. 195 F

ROAD RUNNER
Cass. 120 F Disq. 175 F

RYGAR
Cass. 119 F Disq. 169 F

SAC MATERNELLE
Cass. 280 F Disq. 280 F

SUPER HITS 2
Cass. 115 F Disq. 175 F

TURLOGH LE RODEUR
Cass. 255 F Disq. 255 F

VISA POUR HYDE PARK
Disq. 220 F

WONDERBOY
Cass. 99 F Disq. 145 F

PAPERBOY
Cass. 99 F Disq. 149 F

OBJECTIF FRANCE
Disq. 195 F

CLASSIC 2
Disq. 205 F

BASKET MASTER
Disq. 189 F

OUT RUN
Cass. 119 F Disq. 175 F

LA CHOSE DE GROTEMBURG
Disq. 195 F

TRESOR US GOLD
Cass. 129 F Disq. 180 F

MACH 3
Cass. 150 F Disq. 195 F

INTERNATIONAL KARATE +
Cass. 125 F Disq. 180 F

BILLY LA BANLIEUE 2
Cass. 150 F Disq. 195 F

LES MAITRES DE L'UNIVERS
Cass. 119 F

MAGIC SOUND
Cass. 350 F Disq. 395 F

MALETTE FIL N° 1
Disq. 195 F

MALETTE FIL N° 2
Disq. 245 F

TRIVIAL POURSUITE (600 questions)
Disq. 300 F

BIG 4 Vol. 2
Cass. 120 F Disq. 175 F

GRAPHO
Disq. 329 F

TRIVIAL POURSUITE JUNIOR
Disq. 240 F

EXIT
Disq. 195 F

BUGGY BOY
Cass. 109 F Disq. 169 F

CALIFORNIA GAMES
Cass. 119 F Disq. 169 F

SUPER SKI
Cass. 150 F Disq. 195 F

WORLD CLASS LEADERBOARD
Cass. 120 F Disq. 169 F

GRYSOR
Cass. 110 F Disq. 160 F

ELITE COLLECTION
Cass. 169 F Disq. 220 F

MASK 2
Cass. 119 F Disq. 169 F

L'ANNEAU DE ZENGARA
Disq. 195 F

FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disq. 195 F

VECTORICE 3D
Disq. 410 F

MAGNIFICIENT
Disq. 210 F

QIR
Disq. 255 F

L'ANGE DE CRISTAL
Disq. 225 F

ASTERIX CHEZ RAHAZADE
Disq. 195 F

MASTERCALC 6128
Disq. 350 F

MASTER FILE 6128
Disq. 350 F

NOUVEAUTES POUR PCW

COURS BASIC
Disq. 240 F

MATCH DAY 2
Disq. 189 F

NOUVEAUX LOGICIELS POUR PC ET COMPATIBLES

A LA DECOUVERTE DE LA VIE ..... 220 F
ALBUM EPYX ..... 270 F
BALADE OUTRE RHIN ..... 299 F
BILAN + ... 1650 F
BLUEBERRY ..... 255 F
BOB WINNER ..... 240 F
BOURSE 2000 ..... 1200 F
CRASH GARRET ..... 299 F
DIDACT ENGLISH ..... 280 F
DIDACT ENGLISH COMPLET ..... 400 F
DIMENSION 3D ..... 440 F
ENIGME MUNICH ..... 280 F
ENIGME OXFORD ..... 280 F
BALADE BIG BEN ..... 280 F
F15 STRIKE EAGLES ..... 249 F
HITS PC 1512 ..... 245 F
HORTENSE 4 ..... 390 F
MASK ..... 260 F
MASQUE + ... 270 F
MIROIR ASTRAL ..... 390 F
MISSION RAFALE ..... 279 F
OBJECTIF MONDE ..... 220 F
OBJECTIF EUROPE ..... 220 F
OBJECTIF FRANCE ..... 220 F
PHALSBERG ..... 299 F
PORTAL ..... 250 F
PROHIBITION ..... 290 F
VISA POUR HYDE PARK ..... 250 F
MACH 3 ..... 290 F
PRINT MASTER + ... 450 F
MALETTE FIL ..... 295 F
TEST DRIVE ..... 299 F
AUTO SKETCH ..... 890 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE ..... 255 F

LOGICIELS - LIBRAIRIE - ACCESSOIRES ATARI

PROFESSIONNELS

VIP ..... 1490 F
PLATINE ST ..... 1450 F
PUBLISHING PARTNER ..... 1450 F
SUPERBASE ..... 990 F
DEGAS ELITE ..... 240 F
GFA DRAFT ..... 890 F
GFA VEKTOR ..... 350 F

LOGICIELS DE JEUX

SILENT SERVICE ..... 210 F
DEEP SPACE ..... 280 F
ARENA ..... 289 F
FLIGHT SIMULATOR II ..... 340 F
GATO ..... 240 F
PHANTASY ..... 280 F
SPACE QUEST ..... 260 F
ALTERNATE REALITY ..... 230 F
SUNDOG ..... 206 F
BLACK CAULDRON ..... 270 F
BASKETBALL ..... 179 F
THAI BOXING ..... 120 F
OGRE ..... 260 F
BRIDGE ..... 340 F
LEADERBOARD ..... 170 F
KRAFTON & XUNK ..... 150 F
EDEN BLUE ..... 150 F
MACADAM BUMPER ..... 245 F
TEMPLE OF APSHAI ..... 299 F
BORROWED TIME ..... 199 F
QUASAR ..... 220 F
SHANGAI ..... 199 F
SUPER CYCLE ..... 290 F
MAJOR MOTION ..... 160 F
ULTIMA II ..... 240 F
LITTLE COMPUTER PEOPLE ..... 220 F
BRATACCAS ..... 297 F
SCENES LEADERBOARD ..... 190 F
ULTIMA III ..... 240 F
DESTROYER ..... 390 F
KARATE KID II ..... 145 F
MERCENARY ..... 190 F
TIME BANDIT ..... 120 F
THE PAWN ..... 190 F
STARGLIDER ..... 160 F
SPACE STATION ..... 190 F
CHESS (PSION 3D) ..... 215 F
WAR ZONE ..... 201 F
BILLARD ELECTRONIQUE ..... 160 F
SKYFOX ..... 170 F
ARTIFOX ..... 220 F
ARKANOID ..... 110 F
METROCROSS ..... 230 F
XEVIOUS ..... 200 F
GOLDRUNNER ..... 180 F
TENTH FRAME ..... 280 F
PROHINITION ..... 250 F
PASSAGERS DU VENT I ..... 270 F
PASSAGERS DU VENT II ..... 270 F
PLUTOS ..... 147 F
ALTAIR ..... 240 F
TRAILBLAZER ..... 200 F
NINJA MISSION ..... 150 F
CHESSMASTER 2000 ..... 290 F
SHUFFLEBOARD ..... 320 F
COMPIL EPYX ..... 230 F
BILL PALMER ..... 220 F
BUBBLE BOBBLE ..... 175 F
BLUE WAR III ..... 220 F
BUBBLE GHOST ..... 170 F
CALIFORNIA GAMES ..... 270 F
CRAZY CARS ..... 220 F
DIEUX DE LA MER ..... 190 F
DARK CASTLE ..... 340 F
DONGEON MASTER ..... 340 F
DEMONIAC ..... 215 F
DEFENDER ..... 259 F
ENDURO RACER ..... 160 F
F15 STRIKE EAGLE ..... 185 F
GUNSHIP ..... 220 F
GOLDRUNNER II ..... 220 F
HOT BALL ..... 220 F
IRON LORD ..... 280 F
BLOOD ..... 220 F
LES RIPOUX ..... 170 F
MASQUE + ... 190 F
MANHATTAN DEALER ..... 220 F
OUT RUN ..... 190 F
POWER PLAY ..... 190 F
RAMPAGE ..... 160 F
SUPER SPRINT ..... 140 F
L'ANNEAU DE ZANGARA ..... 240 F
TETRIS ..... 240 F
WAR GAMES CONST. SET ..... 199 F
TEST DRIVE ..... 290 F
CRAZY CARS ..... 260 F
TRAUMA ..... 220 F
L'OEIL DE SET ..... 240 F
TERRORPODS ..... 190 F
WIZBALL ..... 180 F
UMS ..... 240 F
XENON ..... 240 F

EDUCATIFS

AU NOM DE L'HERMITE ..... 200 F
DECOUVERTE DE LA VIE ..... 200 F
BALLADE OUTRE RHIN ..... 270 F
BALLADE BIG BEN ..... 270 F
ENIGME OXFORD ..... 270 F
ENIGME MADRID ..... 270 F
ENIGME MUNICH ..... 270 F
DECOUVERTE DE LA TERRE ..... 220 F
OBJECTIF FRANCE ..... 210 F
OBJECTIF MONDE ..... 210 F
OBJECTIF MONDE II ..... 210 F
OBJECTIF EUROPE ..... 210 F
DECOUVERTE DE L'HOMME ..... 220 F
EDUC. PRIMAIRE ..... 230 F
VISA POUR HYDE PARK ..... 230 F
ORTHOGUS TOME I ..... 245 F
ORTHOGUS TOME II ..... 245 F
MATH 6e ..... 230 F
MATH 5e et 4e ..... 230 F
MATH 3e ..... 230 F
MATH 2e ..... 230 F
GEOMETRIE ..... 230 F
FONCTIONS ..... 230 F
TRACEUR ..... 230 F

LIBRAIRIE

LIVRE DU GEM ..... 149 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE ..... 149 F
LA BIBLE DU ST ..... 249 F
PEEKS ET POKES ..... 129 F
LIVRE DU BASIC ..... 149 F
DU BASIC AU C ..... 149 F
BIEN DEBUTER ..... 129 F
TRUCS ET ASTUCES ..... 149 F
GRAPHISME ET SON ..... 149 F
LIVRE DU LOGO ..... 149 F
GRAPHISME EN 3D ..... 179 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE PSI ..... 179 F
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1
SYSTEME DE BASE ..... 295 F
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2
GEM ..... 285 F
C SUR ATARI ST ..... 165 F
3 ETAGES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ..... 210 F

ACCESSOIRES

PRO 87 DIGITALISEUR ..... 2870 F
REALTIZEUR DIGITALISEUR ..... 1600 F
ST REPLAY ..... 750 F
Z TIME ..... 590 F
HANDY SCANNER ..... 3990 F
ALADIN (ROM APPLE FOURNIS) ..... 2800 F
LECTEUR KUMANA 3 1/2 ..... 1600 F
LECTEUR KUMANA 5 1/4 ..... 2160 F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

WALKMAN SONY

Walkman lecteur stéréo WM-31

C'est toute la qualité SONY dans un Walkman ultra simple et fonctionnel. Il existe en 4 couleurs.

Sélecteur du type de bande à 2 positions.

Pince attache-ceinture fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)

Casque stéréo léger fourni.

299F

Walkman lecteur stéréo à égaliseur graphique WM-33

399F

Ce Walkman, muni d'un égaliseur graphique à trois bandes est un excellent moyen de découvrir le son SONY.

Egaliseur graphique 3 segments.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Possibilité d'alimentation secteur.

Casque stéréo léger fourni.

Walkman lecteur stéréo "SPORTS" WM-35

A la plage ou sur des skis, le WM-35 "Sports" ne craint ni les projections d'eau, ni le sable. Fonctionnel et robuste, il existe en 3 couleurs.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Pince attache-ceinture fournie.

Casque stéréo étanche fourni.

512F

Walkman stéréo Dolby WM-34

427F

Ce walkman, équipé d'un réducteur de bruit Dolby B, élégant et compact, vous séduira par son rapport qualité/prix.

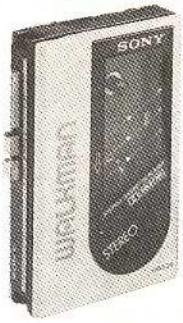
Sélecteur de type de bande.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo léger fourni.

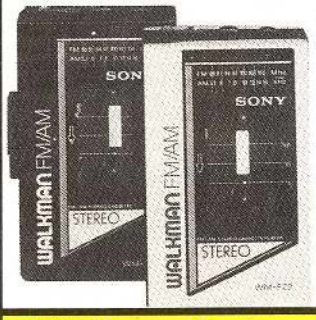
Courroie de transport ajustable fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)



Walkman lecteur FM stéréo WM-F31

La FM STEREO en plus pour ce walkman d'un excellent rapport qualité/prix.



Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo fourni.

612F

Walkman lecteur FM stéréo "sports" WM-F35

Avec son tuner FM/PO incorporé, c'est le walkman complet du sportif. Robuste, flottable, étanche, résistant au sable et aux projections d'eau, vous pouvez l'emmener partout.

Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo étanche fourni.

774F

Walkman lecteur stéréo complet à égaliseur graphique WM-60

Son égaliseur graphique à 5 segments, sa fonction auto-reverse, son Dolby B, sa double prise casque et sa finition soignée rendent ce walkman particulièrement attrayant.

Sélecteur de type de bande à 2 positions. Témoin d'état des piles.

907F

Walkman lecteur stéréo "sports" compact WM-75

Très compact, étanche, flottable et doté de nombreuses fonctions, ce Walkman "sports" est fait pour les sportifs qui veulent le meilleur son dans toutes les situations.

Auto reverse. Dolby B. Compatibilité avec les bandes métal. Système anti-roulis assurant un déroulement régulier de la bande. Double prise casque. Témoin de charge des piles. Possibilité alimentation secteur. Casque stéréo Fontopia vertical, pliable et étanche fourni.

1108F

Walkman lecteur stéréo 3 modes d'alimentation WM-102

1280F

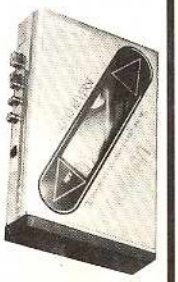
Ce walkman de la taille d'un boitier de cassette s'alimente de 3 façons :

grâce à une pile ultra-plate en Cadmium Nickel rechargeable d'une autonomie de 2 heures qui se fixe sous l'appareil (pile et chargeur en option) ;

grâce à une pile classique de type R6 logée dans un boitier qui se fixe lui aussi sous l'appareil (boitier fourni) ;

ou tout simplement grâce à un adaptateur secteur (AC D1M en option).

Auto reverse. Dolby B. Sélecteur de type de bande. Touche de verrouillage pour éviter une ouverture accidentelle.



Walkman lecteur FM stéréo à égaliseur graphique WM-F60

Ce walkman très complet allie un tuner FM/PO incorporé à toutes les qualités du WM-60.

Tuner FM/PO incorporé.

Auto reverse.

Egaliseur graphique à 5 segments.

Dolby B.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

1540F

Walkman lecteur enregistreur stéréo de taille réduite WM-R202

Pour équiper les espions, de la taille d'un boitier de cassette, il peut se mettre dans toutes les poches et permet d'enregistrer en toute discrétion. Même type d'alimentation que le WM-101 (3 modes différents). Auto reverse. Dolby B à la lecture. Touche de verrouillage du boitier. Indicateur lumineux d'usure des piles. Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical pliable fourni. Boitier des piles fourni.

1640F

Walkman lecteur enregistreur stéréo dble cassette WM-W800

Ce walkman à double platine cassette de taille compacte permet de copier, à tout moment et en tous lieux, une bande de la platine A sur la platine B. Dolby B à la lecture. Sélecteur PB/EQ pour une lecture optimale des bandes conventionnelles ou métal. Témoin d'usure des piles. Possibilité d'alimentation par adaptateur secteur (option). Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical, ultra-léger et pliable fourni.

2068F

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

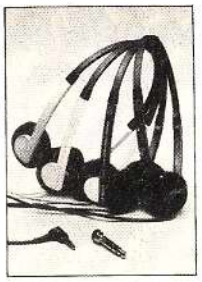
CASQUES SONY

MDR-E 212

Conçus pour écouter son Walkman® de manière discrète, ces mini-écouteurs stéréo ultra-légers sont munis d'un circuit Turbo et d'un cordon en cuivre pur assurant une grande qualité d'écoute.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-25 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 16 ohms
- Poids sans cordon : 4,8 g
- Cordon de 1,2 m
- Mini-fiche stéréo en L

127F



MDR-21 151F

Jeune, multicolore, léger et très pratique grâce à son cordon unilatéral, ce casque est le compagnon idéal de tous les Walkman®.
Son diaphragme ultra-mince et son aimant en samarium cobalt en font un casque de très bonne qualité.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 20-20 000 Hz
- Sensibilité 100 dB/mW
- Impédance : 25 ohms
- Poids sans cordon : 78 g
- Cordon unilatéral de 2 m
- Fiche stéréo double format en L
- Existe en vert, rouge, bleu et noir

MDR-A 40 V

Le MDR A 55 LS a été conçu pour les sportifs qui souhaite un casque étanche à arceau ultra-léger et pliable.
Ce casque possède une touche "Mute" permettant d'interrompre le son.

- Type dynamique et ouvert
- Bande passante : 16-24 000 Hz
- Sensibilité : 108 dB/mW
- Impédence : 18 ohms
- Poids sans cordon 14 g
- Etui fourni
- Existe en bleu et jaune

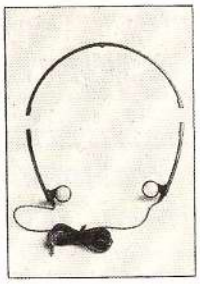
242F

MDR-A 20 L

Ultra-léger, pliable, ce casque Fontopia de type vertical se distingue par son grand confort et son esthétique originale.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-22 000 Hz
- Sensibilité 106 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 14 g
- Mini-fiche stéréo en L
- Etui fourni

151F



MDR S 303

Ce casque stéréo Hifi de type fermé possède de larges oreillettes permettant des écoutes de longue durée en tout confort.

- Type dynamique fermé
- Bande passante 16-20 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 120 g
- Cordon de 3 m
- Fiche stéréo double format

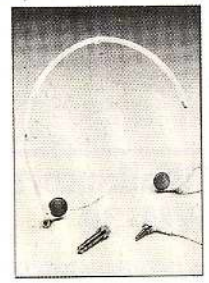
200F

MDR-A 60

Son design "Biotech" réalisé par Luigi Colani, ainsi que son circuit Turbo en saphir font du MDR A 60 un casque d'exception.
Ce casque est pliable et muni d'un cordon de litz.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 10-25 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 14 g
- Cordon de 1,2 m
- Fiche stéréo double format

387F



MDR-E 225 184F

Très pratiques grâce à leur cordon à passer derrière la nuque, robustes, légers, étanches à la transpiration et aux projections d'eau, ces mini-écouteurs stéréo s'adressent à tous les fous de sport et de musique.

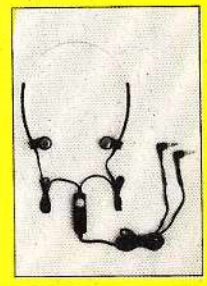
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-22 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 5 g
- Cordon de 1,2 m
- Mini-fiche stéréo en L
- Existent en jaune et noir

MDR-51

Le mélange d'aluminium et de cuivre pur qui entre dans sa composition donne à ce casque de Walkman® à commutateur mono/stéréo, des qualités exceptionnelles.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-20 000 Hz
- Sensibilité 103 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 45 g
- Cordon unilatéral de 2 m
- Fiche stéréo double format

240F



DR-W 70 C 434F

Pour enregistrer un concert ou un cours en toute discrétion et le réécouter immédiatement, ce casque ultra-léger possède un microphone électrostatique à électret derrière chaque écouteur.

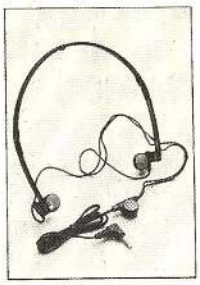
- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-20 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 16 ohms
- Alimentation des micros par prise micro des Walkman® ou par une batterie de l'unité de contrôle
- Poids sans cordon : 14 g
- Mini-fiche stéréo en L

MDR-A 55 LS

D'une esthétique originale, ce casque pliable possède un bouton de réglage du volume et un commutateur mono/stéréo qui le rendent extrêmement pratique et polyvalent.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 16-24 000 Hz
- Sensibilité 106 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Mini-fiche stéréo en L
- Circuit en samarium cobalt
- Etui fourni

254F



MDR S 505

Ce casque stéréo Hifi de type fermé possède un commutateur de réglage du volume et de la tonalité sur chaque oreillette pour obtenir un confort d'écoute accru.

- Type dynamique fermé
- Bande passante 10-20 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 125 g
- Cordon de 3 m
- Fiche stéréo double format

274F

MDR-E 222

Pour assortir à ses vêtements et à son Walkman®, ces mini-écouteurs stéréo aux couleurs mode se rangent dans une boîte de transport toute jeune et toute ronde.
Le circuit en samarium cobalt et le cordon en cuivre pur rendent ces mini-écouteurs très performants.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 18-25 000 Hz
- Sensibilité 105 dB/mW
- Impédance : 16 ohms
- Poids sans cordon : 4,8 g

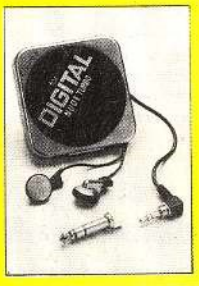
151F

MDR-E 282 "Digital"

Grâce à un nouveau circuit "Turbo acoustique" en saphir et un cordon en cuivre pur, ces mini-écouteurs stéréo haute-fidélité sont particulièrement recommandés pour l'écoute des lecteurs de disques compacts portables.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 10-25 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 5,6 g
- Cordon de 1,3 m
- Fiche stéréo double format

387F

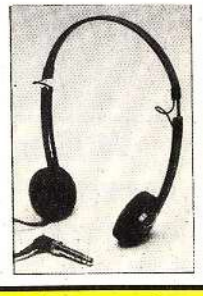


MDR-11

Alliant des performances acoustiques à un design très jeune, ce casque de Walkman® est des plus pratiques grâce à son cordon unilatéral et son arceau à glissières.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 20-20 000 Hz
- Sensibilité 98 dB/mW
- Impédance 32 ohms
- Poids sans cordon : 40 g
- Cordon unilatéral de 1,5 m
- Mini-fiche stéréo en L

110F



MDR-V 2 "Digital"

Ce casque haute-fidélité permet un grand confort d'écoute grâce à un arceau large et de grandes oreillettes.

- Type dynamique fermé
- Bande passante 16-22 000 Hz
- Sensibilité 102 dB/mW
- Impédance : 45 ohms
- Poids sans cordon : 145 g
- Cordon de 2 m
- Fiche stéréo double format
- Etui souple fourni

240F

MDR-010

Jeune et léger, c'est un casque de Walkman® d'un excellent rapport qualité/prix pour tous ceux qui veulent découvrir les casques SONY.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 20-20 000 Hz
- Sensibilité 96 dB/mW
- Impédance 32 ohms
- Poids sans cordon : 36 g
- Mini-fiche stéréo en L

84F

MDR-E 272

Le circuit unique double Turbo, la fiche jack en plaqué or ainsi que des couleurs légèrement pailletées concourent à faire du MDR E 272 de très élégants et de très performants mini-écouteurs haute-fidélité.

- Type dynamique ouvert
- Bande passante 15-25 000 Hz
- Sensibilité 108 dB/mW
- Impédance : 18 ohms
- Poids sans cordon : 5,5 g
- Cordon de 1,2 m • Fiche stéréo plaquée or double format

207F

MDR-V 6 "Studio"

Ce casque haute fidélité de très haute qualité est tout particulièrement étudié pour des utilisations de type professionnel.

- Type dynamique fermé
- Bande passante 5-30 000 Hz
- Sensibilité 106 dB/mW
- Impédance : 63 ohms
- Poids sans cordon : 300 g
- Cordon unilatéral à spirales de 3 m
- Fiche stéréo double format
- Etui de luxe fourni

640F

GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

CASIO

CALCUL ET ECRITURE

FX-86 BAC
139F

FX-82
119F

SANS PILES

FX-85
225F

FX-100
229F

FX-370
289F

LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570

339F

SANS PILES

FX-470

399F

POUR FINANCIERS

BF-100

260F

pour PROGRAMMEURS

CM-100

269F

POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT

FX-88

319F

LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES

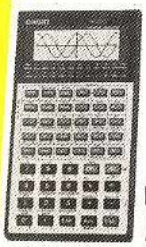
FX 180 P
195F

FX-3600-P

350F

FX 4000 P
445F

Graphique FX 7000 G
869F

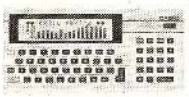


FX-6000 G
599F

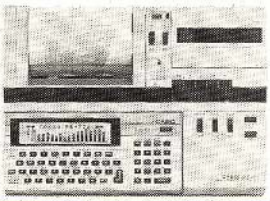
LES MICRO ORDINATEURS

FX 790 P
890F

FX 790 P + FA 5
1045F



PB 770
1469F



PB 770 + FA 11
3990F

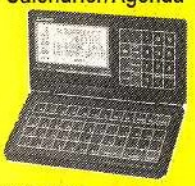
CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

FORMAT CARTE DE CREDIT

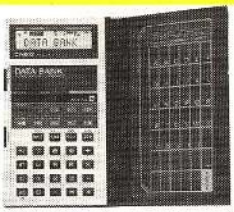
PW 100
169F

ML 78
Heure, date, calendrier, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes
219F

Calendrier/Agenda



SF 3000
1100F



Annuaire bloc notes, fichiers PF 3200
779F

MINI ANNUAIRES

DC 100
159F

DC 700
159F

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)

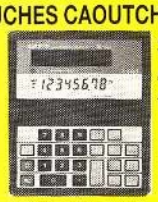
SL 8
189F

SL 80
189F

SL 81
229F

TOUCHES CAOUTCHOUC

SL 88
219F



SL 100
259F

SL 110
289F

LES MINIS

LC 787
99F

LC 110
199F

LES MACHINES A ECRIRE

CW 10
1549F

CW 20
2549F

CW 25 version imprimante
2999F

LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur

SR 1

329F

HR 8
389F

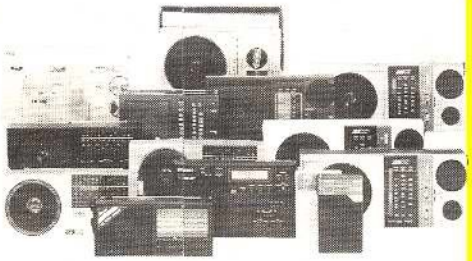
JR 150
709F

IMPRESSION BICOLORE

FR 110 HT
675F

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

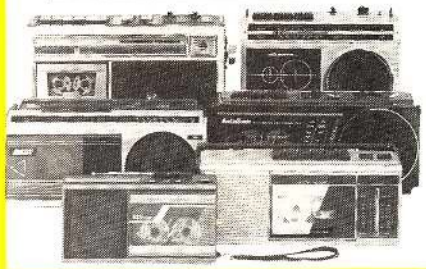
D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●

LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

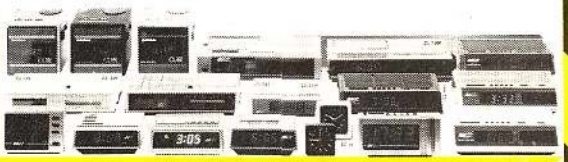
GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

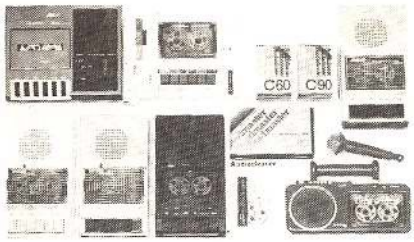
	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●

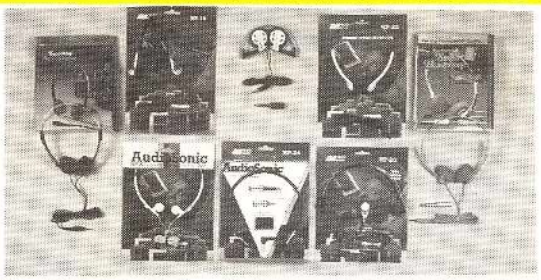
LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●



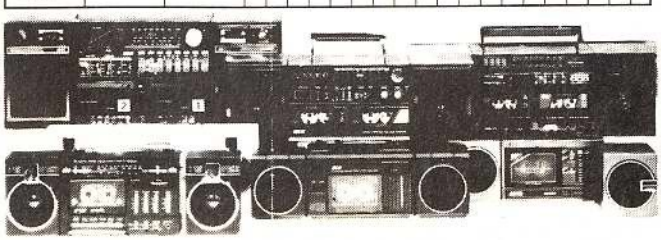




LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hifi! Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●													
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●			●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●			●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 ..... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 ..... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 ..... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 ..... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 ..... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 ..... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 ..... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 ..... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 ..... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 ..... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 ..... **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 ..... **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 ..... **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

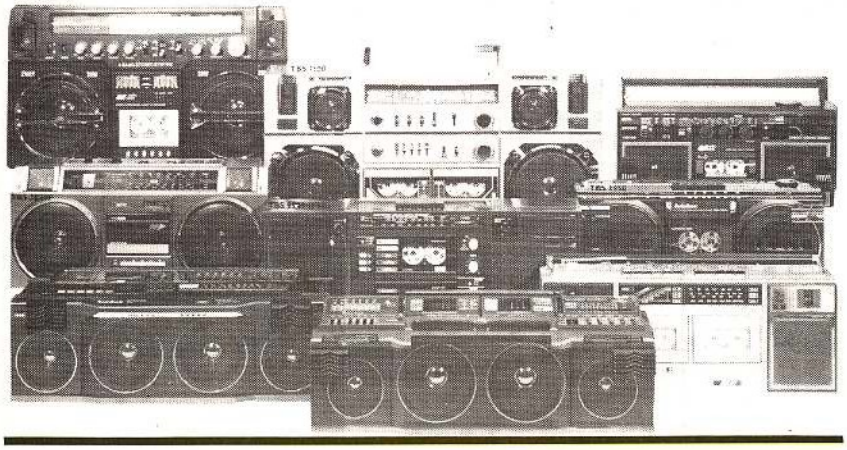
HP 24 ..... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 ..... **69F**
Casque pliant avec boite cassette.

HP 19 ..... **119F**
Casque pliant avec support

GÉNÉRAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi



LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — 399F

Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — 499F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.

CSR 3530 F — 899F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.

CSR 5730 F — 899F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — 949F

Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4430F — 999F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).

CSR 4530F — 1499F

Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — 399F

Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC

EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 — 349F

Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 — 699F

Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm

HAUT PARLEURS

CS 400 — 399F la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — 499F la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — 489F la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — 589F la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — 289F la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — 169F la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — 349F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — 159F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — 159F la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

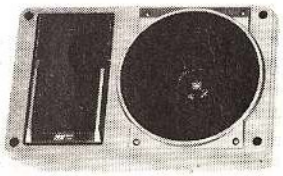
CS 446F — 149F la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — 199F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — 279F la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — 249F la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — 299F la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.



CS 471 — 299F la paire
Boitier. 3 voies. 60W

CS 476 — 249F la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — 249F la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — 99F la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — 39F
Antenne d'aile

X 430 — 69F
Antenne caoutchouc

X 740 — 139F
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — 159F
Antenne électrique semi-automatique.

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — 359F

8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II — 699F

Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.

CC 009 — 999F

Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

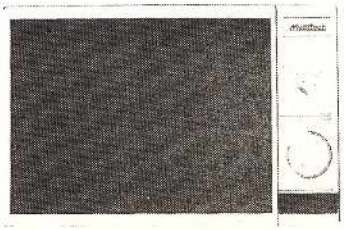
CC 006 — 1495F

Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F



Département
Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 90 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.

Claire Elisabeth

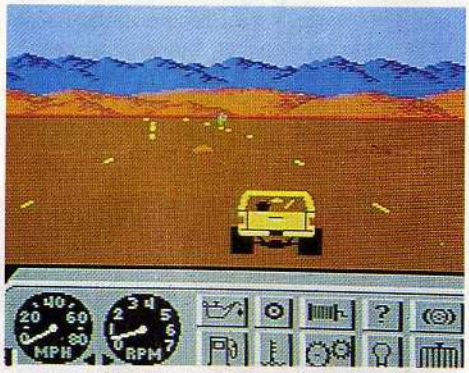
Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

4 x 4 OFF ROAD RACING

Paris-Dakar sur C64

Voilà un soft qui va permettre à ceux qui rêvent de faire le Paris-Dakar sans se retourner un ongle, de traverser la jungle amazonienne sans se faire dévorer par les sangsues, de s'éclater sans bobos.
Première épreuve : choisir la piste sur laquelle on va courir.
4 options possibles, chacune dans un pays différent, sous un climat différent et sur des terrains différents.
Baja, la terre et la roche, la vallée de la mort (la bien aimée), le désert et le sable, la Georgie, la boue et la pluie, le Michigan, la neige et la glace.
Pour les inconscients qui l'auraient oublié, on ne part pas faire un rallye sans un minimum de précautions. Quelques accessoires sont nécessaires. Il faut d'abord une voiture. Là encore, 4 engins sont disponibles aux looks et aux qualités différents. Vous devrez effectuer votre choix en fonction du parcours que vous aurez choisi. Puis de la même manière il faudra équiper votre véhicule de différents accessoires : pneus, treuil, hard-top. Vient ensuite l'achat des différentes pièces détachées qui vous serviront à réparer votre engin car il souffrira beaucoup pendant la course.

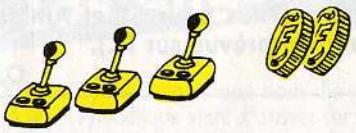


C'est là que commence la grande aventure, attachez vos ceintures, ça va chauffer !
Une fois le départ donné, il faut mettre la gomme, toute la gomme. Mais attention, la route est parsemée d'embûches (facile comme image), que font les éboueurs ? Les pistes grouillent de vieux pneus, de troncs d'arbre qui mettent la voiture sur deux roues et de rochers qui font effectuer aux 4 X 4 des tonneaux du plus bel effet.
Tout ça serait encore trop simple si les autres concurrents ne faisaient pas obstacle à votre passage, en particulier un certain Doombugy dont vous ne tarderez pas à entendre parler.
Encore une bonne production d'Epyx qui ne sent pas la sueur, pourvue d'une musique aussi agréable qu'originale. Sans vraiment sortir des sentiers battus, 4X4 Off Road Racing est un soft qui vaut le détour.

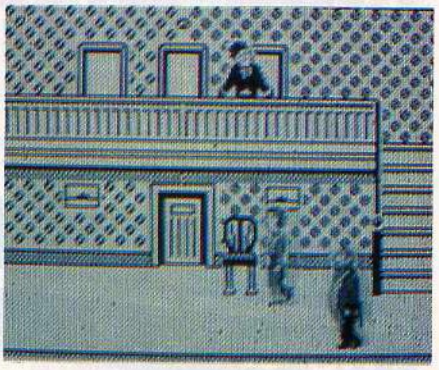
Disquette Epyx pour C64.

M.S.

CHARLIE CHAPLIN



Ah ! Voici vraiment un logiciel embarrassant à critiquer ! Expliquons-nous : l'idée de base est nouvelle, originale, géniale, extraordinaire. Car vous devenez producteur et metteur-en-scène à la grande époque du cinéma muet... Hollywood à nous deux ! Vous commencez par choisir un scénario parmi une dizaine. Vos finances ne sont pas extensibles, vous prendrez donc pour débuter un film plutôt modeste, le budget de chaque film vous étant donné en première page du script, ainsi que le nombre de scènes à tourner. Vous signez donc le contrat.
Il vous reste à filmer chaque scène. Un bref descriptif de la scène vous est donné puis le plateau apparait : projecteurs, décors, acteurs en place, tout. Pendant une minute, vous allez déplacer, avec le joystick ou le clavier, Charlie Chaplin alias Charlot. Faites en sorte que la scène soit la plus drôle possible et évitez de faire sortir Charlot du champ.
La scène une fois tournée, vous passez en atelier de montage, où vous pouvez la visionner en avant, en arrière, à la vitesse que vous voulez. Puis vous filmez la scène suivante, et ainsi de suite...



Le grand jour est arrivé : salle de cinéma "classieuse", votre œuvre est présentée devant les critiques, en intégralité, avec musique de piano-bastringue en accompagnement. Le titre de Variety apparait ensuite, reflétant l'opinion générale, puis le programme vous indique les recettes totales du film, qui dépendent de sa qualité (c'est irréaliste, mais on peut rêver...), et l'état des finances de votre maison de production. Si ce n'est pas un bide complet, vous pouvez tourner un autre scénario, et ainsi de suite. La partie peut être très longue (toute une carrière !), mais sauvegardée en cours de route. Tous vos films sont aussi conservés sur disquettes.
Total, génial, fabuleux, non ? Eh bien, pas vraiment... La programmation d'ensemble et la réalisation graphique sont à la hauteur, grâce à des personnages finement dessinés et animés dans de beaux décors noir-et-blanc, grâce aussi à une ambiance réussie et à un montage dramatique du jeu exemplaire : on tourne les pages du scénario, on choisit le budget, on signe le contrat, on filme, on attend le jugement de la critique, etc. Par contre, on est vite déçu par l'action pendant le tournage. Car il ne s'agit pas vraiment de "tourner" une scène comique, mais seulement de guider Charlot pour qu'il donne des coups de pieds sans en recevoir, et qu'il réussisse de temps à temps à embrasser la fille du patron. Bref, c'est un jeu d'arcade d'une extrême pauvreté... Par ailleurs, on s'aperçoit que les scénarios sont presque tous semblables, mêmes personnages, même "histoire", mêmes décors, mêmes actions à accomplir... Quant à la phase du "montage", elle est fictive, théorique, et ne permet aucune modification (ou montage) sur la scène qu'on vient de filmer...
Alors, que penser ? Peut-être n'avons-nous pas découvert toutes les finesses de ce jeu... Espérons-le en tout cas, car les logiciels aussi imaginatifs sont si rares...
Note : programme testé sur Amstrad CPC. La version "compatibles PC" est absolument semblable.

Disquette US Gold pour Amstrad CPC et compatibles PC.

J.M.M.

FIRE AND FORGET

Roule ou crève !

Ah, le doux son du missile nucléaire le soir au fond de bois. Ah, l'incroyable puissance de mon moteur V8, 450 km/h et en plus je roule à l'ordinaire, tu te rends compte des économies... Bon, de quoi je voulais vous parler déjà ? Attendez une seconde que je relise mon intro, ça va peut-être m'aider. Bon sang, mais c'est bien sûr : Fire and Forget, le new Titus, déjà dispo sur ST et Amiga (les deux versions sont quasiment identiques) et bientôt sur PC. Au fait, petit détail avant de commencer. Fire and Forget est l'équivalent français de Road Blaster. Un clone, en quelque sorte. Mais comme je n'ai reçu que les versions 8 bits de Road Blaster et 16 bits de Fire and Forget, pas question de comparatif, OK ? Tant pis, tant mieux, va savoir... Titus et US Gold se serait mis d'accord que ça... Non, je déconne.

Road and Forge... Merde, j'en étais sûr, je me suis planté. Je reprends. Fire & Forget vous rappelera beaucoup Crazy Cars. Pas de problème, c'est la même chose.

Enfin presque. Rappellez vous Crazy Cars : vous roulez sur une piste sans fin. Très bien fait, mais un peu ennuyeux, non ? Sauf que maintenant, ce n'est plus l'ennui mais le stress. Deux cent cinquante milliards d'ennemis virgule douze vous tombent sur le dos à chaque virage. Pour s'en sortir, une seule solution, roulez (vite) et tirez. Road and Fire... oups Fire & Forget possède une programmation irréprochable. Le jeu, que ce soit sur ST ou Amiga, est rapide, la voiture répond au doigt et à l'œil, les graphismes (sauf la route et les côtés, un peu frustres) sont superbes, malgré la grande vitesse de l'action. Au départ, le jeu semble infernal de difficulté. Après quelques parties, on s'accroche et on commence assez vite à progresser. De nombreux parcours différents vous sont proposés, et c'est vrai qu'on se laisse assez facilement prendre au jeu. Toutefois, on ne le conseillera qu'aux fanas de l'arcade. Si vous aimez bien les jeux où il faut réflechir un minimum, le moins qu'on puisse dire c'est que Fire & Forget ne vous captivera pas... Meilleur sur Amiga que sur ST, Fire and Forget est quand même une réussite.

(Disquette Titus pour ST et Amiga, Adaptation prévue sur PC).

O.F.

LE MESSIE

Alléluia !

Si vous avez lu le numéro 12 de Micro News, juste avant les vacances, vous avez pu découvrir l'histoire de l'accouchement (laborieux) de ce compilateur. Nous n'y reviendrons donc pas d'avantage. Attachons-nous plutôt à l'événement en lui-même, car c'est vraiment d'un événement qu'il s'agit.

Pensez donc : il y a enfin un compilateur basic sur CPC ! Et c'est encore ERE, toujours à la pointe de la technologie (depuis Crafton et jusqu'à Blood) qui a réussi ce tour de force. On peut d'ailleurs se demander pourquoi aucun éditeur n'avait encore sorti un compilateur alors que le ST, par exemple, en possède une bonne demi-douzaine.

L'intérêt d'un compilateur est pourtant évident : vous programmez en basic puis le compilateur traduit votre listing en langage machine. Le résultat n'est pas aussi rapide que de l'assembleur mais va quand même dix fois plus vite que du basic.

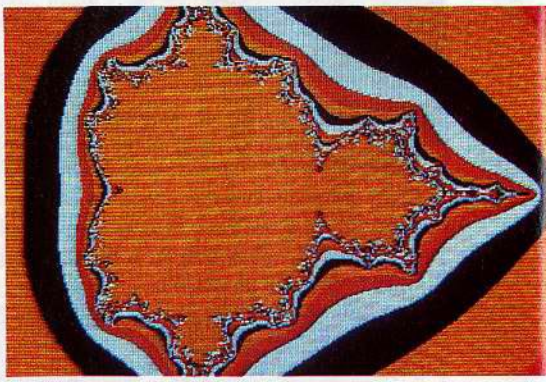
Qui plus est, le Messie a le grand mérite de se charger en mémoire écran et donc de vous laisser disposer de l'intégralité de la mémoire de votre CPC. Autre point fort, vous pouvez utiliser les instructions du 6128 avec un 464.

Le plus appréciable est évidemment le gain de vitesse, mais quelques bonnes surprises disséminées ici et là vous feront plaisir : très bonne ergonomie, jeu d'instructions supplémentaires, etc. Le gain de rapidité, d'après les tests que nous avons fait avec nos propres programmes, va de 4 à 13 suivant les cas. C'est plus qu'appréciable et vraiment génial dans certains cas.

Bon, on l'a attendu longtemps ce compilateur, mais franchement, je ne regrette pas. Même si vous ne programmez qu'une fois de temps en temps, il vous rendra de fiers services. De toutes manières, tous les possesseurs de CPC vont l'acheter, alors faites-en autant ou vous allez avoir l'air bête...

Disquette Ere pour CPC

O.F.

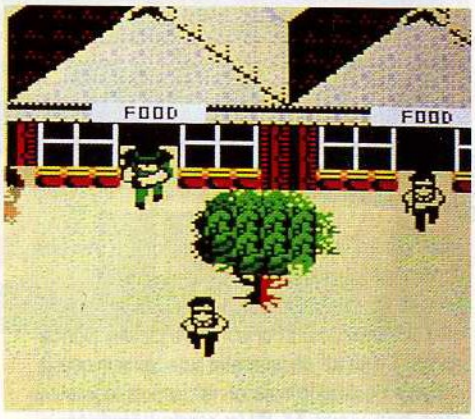


Avec Le Messie cette image fractale est calculée et affichée deux fois plus vite qu'en Basic.

HUMAN HUDSON

L'équipée sauvage

Quelques baraquements au milieu d'allées de sable et de rares palmiers... Sommes-nous au Japon, en Inde, ou au Far West ? D'après le chapeau du héros, on serait tenté de choisir la dernière solution mais bien des éléments du décor, typiquement asiatiques, recréent le mystère.
En tout cas, il faut se constituer une équipe, et vite ! Avec le bouton 1 du joystick, vous fusillez les méchants qui passent autour de vous ;



certains, en mourant, laissent tomber une barre d'or de valeur variable. Avec le bouton 2, vous faites apparaître une fenêtre de menu : Contact permet d'enrôler des passants dans votre équipe (tous n'acceptent pas...) ; Formation règle la disposition tactique de votre équipe, essentielle pour les batailles rangées ;

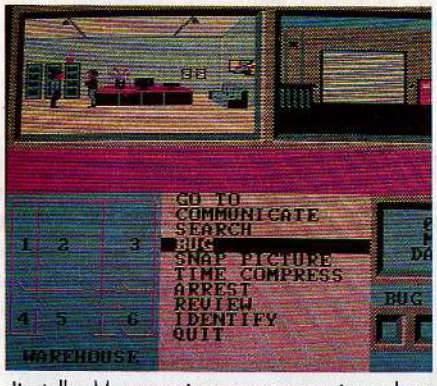
Status donne l'état de santé, de richesse et d'expérience du héros et de ses compagnons ; Leader permet de changer le leader de la formation ; enfin, Item fait apparaître une autre fenêtre, regroupant les objets en votre possession. Vous les achetez dans les boutiques du coin avec les barres d'or de vos victimes.
Le jeu d'aventure-arcade idéal, simple, efficace. Affichage joli et clair, maniement agréable, trouvailles intéressantes. On s'amuse.
(Cartouche Hudson Soft pour MSX).

J.M.M.

L.A. CRACKDOWN

Affaire de dope à Los Angelès

Voyant rouge : une nouvelle drogue synthétique vient d'arriver sur la côte ouest, en provenance de Hong-Kong, le "Samadhi" ! Mission : démanteler le réseau d'importation avant même qu'il



s'installe. Moyens mis en œuvre : un jeune loup de la police californienne que vous, le vieux baroudeur, vous suivez, pilotez et conseillez à l'aide de deux écrans vidéo et d'un émetteur.
Affichage : les deux écrans vidéo (l'un montrant le jeune loup, l'autre son camion de surveillance) ; un plan géométrique des lieux ; un calendrier ; un écran d'investigation dans les fichiers de la compagnie d'informatique qui semble couvrir le trafic.
Bien équipé ? Certes. Mais l'enquête se déroule finalement à la façon Maigret ou Hercule Poirot, peu d'action, beaucoup de déductions, d'indices, d'interrogatoires. On retrouve en partie l'ambiance de logiciels comme Meurtre sur l'Atlantique ou Déjà Vu. Un certain manque de modernisme, donc, par rapport au thème. Et une énigme vraiment très difficile... Pour les as des jeux d'aventure policiers. Attention : Crackdown n'est pas traduit, mais les textes sont très restreints.
(Disquette Epyx pour compatibles PC 256 K min.).

J.M.M.

TROLL

Médiocre

Troll est un jeu de tableaux qui va vous mettre la tête à l'envers. Grâce à votre joystick, vous devez diriger un petit troll sur une espèce d'échiquier. Chaque tableau est

constitué de deux échiquiers : un à l'endroit, l'autre à l'envers. Pour aller marcher au plafond, il vous suffit de sauter sur une petite pyramide qui fait faire à votre troll un triple saut périlleux aller simple du plus bel effet. Evidemment vous n'êtes pas seul, d'immondes lutins s'évertuent à vous compliquer la vie en construisant des murs sur votre parcours. Pour se défendre, il suffit de sortir un petit trou de sa poche et de le jeter négligemment sous les pattes de votre poursuivant. Ces trous vous servent aussi à changer de tableau une fois que vous avez trouvé la clef qui y est cachée. Car le but du jeu se limite à cette quête serrurophile. Le jeu en lui-même est assez répétitif et les graphismes pas très jolis. Les sprites, à cause de leur petite taille, manquent franchement de détails et le jeu au plafond n'ajoute que peu d'intérêt à ce logiciel très moyen.
(K7 Outlaw pour C64).

M.S.

POWER STYX

Le jeu qui rend fou

Au secours. Tout Micro News est occupé. Seul mon bureau résiste encore et toujours à l'envahisseur. Depuis que nous avons reçu Power Styx (via nos amis de Coktel Vision) sur Amiga, la vie est devenue bien dure pour moi : je suis obligé de défendre pied à pied mon bureau contre une meute sanglante de journalistes trop consciencieux qui veulent, eux aussi, tester Power Styx. Et l'idée d'abandonner le jeu ne serait-ce que trois minutes m'est franchement insupportable...

Power Styx est un jeu de con. Je suis désolé mais il fallait le dire. C'est fait. Autrement dit, le principe est extrêmement simple, comme c'est d'ailleurs souvent le cas pour les jeux géniaux (genre Tetris). Vous dirigez un petit bonhomme autour d'un cadre. A l'intérieur de ce cadre, un serpent se déplace. S'il vous touche, paf, you're dead punk ! Le but du jeu est de l'encadrer en retrécissant de plus en plus son cadre. Mais attention, si le serpent vous touche alors que vous l'enfermez, c'est de nouveau la mort. Chaque espace clos laisse apparaître une partie d'un dessin (y'en a pas mal et ils sont mignons, merci Coktel). Mais il y a aussi des bonus, des ennemis supplémentaires, bref, c'est du délire. Mais c'est un jeu de con.

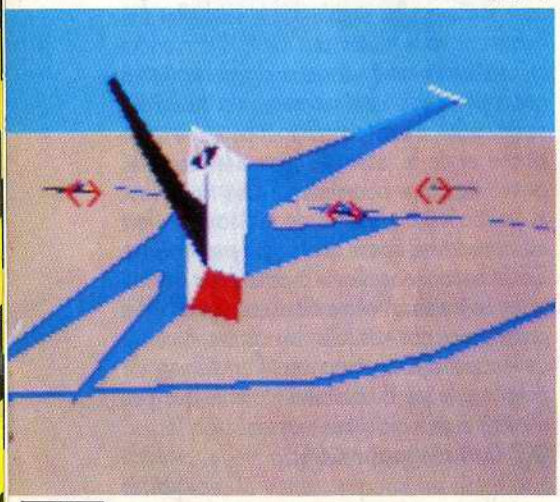
La preuve, il n'est pas facile de l'expliquer et il est encore plus difficile de s'en passer. Adapté des jeux d'arcades que tout le monde connait (Styx et Super Styx), je vois mal comment un fan d'Amiga pourrait s'en passer. Moi, j'en redemande !

Et bravo à Coktel de nous offrir un soft Amiga aussi bon à un prix aussi cool.

(Disquette Coktel pour Amiga).

O.F.

Jet ▼



JET

Catastrophe aérienne

Qui ne se souvient de Flight Simulator 2, qui est au simulateur de vol ce que Rolls Royce est à l'automobile : le must absolu, quelque chose qui s'approche du génie pur. Apparu d'abord sur Apple, F.S.2 a tourné sur IBM, C64, 800 XL, Mac et plus récemment sur ST et Amiga, deux versions absolument géniales, à la hauteur des immenses possibilités de nos 16 bits adorés.

Hélas, trois fois hélas. Au lieu de vivre sur son immense prestige (et ses royalties qui ne doivent pas être minuscules non plus), Sublogic, créateur trois fois béni de Flight a créé Jet.

Jet est à Flight ce qu'un Panzer est à une deux-chevaux : au lieu d'un Cessna, vous piloter un avion de guerre, un jet. Les versions précédentes de Jet, notamment Amiga, étaient somptueuses. Mais, et c'est ce qui déclenche mon courroux aujourd'hui, la version Atari ressemble à un tas d'immondices qui aurait, par pur hasard je n'en doute pas, atterri sur une innocente disquette trois pouces et demi.

Jet est vraiment un simulateur de vol au ras des pâquerettes. Et encore, de petites pâquerettes. L'animation possède une lenteur que je croyais ne plus jamais revoir depuis le jour où mon bon vieux ZX 81 a rendu l'âme. Mais, non contente de se limiter à la vitesse d'un escargot apathique, l'animation se paye en plus le luxe d'être saccadée ! Disons même plus, entre deux images, il y a une bonne demi-seconde avant l'affichage. Incroyable. A mon avis, une taupe payée par un éditeur concurrent s'est infiltrée chez Sublogic pour saboter le soft, sinon c'est pas possible.

Si je suis autant en colère, c'est que cette tare honteuse gâche irrévocablement un logiciel qui aurait pu être extraordinaire. Jet est en effet tout à fait comparable à Flight Simulator 2 par le nombre de ses options et le réalisme de son pilotage. Si l'animation avait été digne de ce nom (ou même simplement honnête), le soft aurait été superbe. La version Amiga est d'ailleurs de grande qualité. Mais fuyez plutôt que d'acheter la version ST. A la limite, c'est presque Sublogic qui devrait vous payer...

(Disquette Sublogic sur ST).

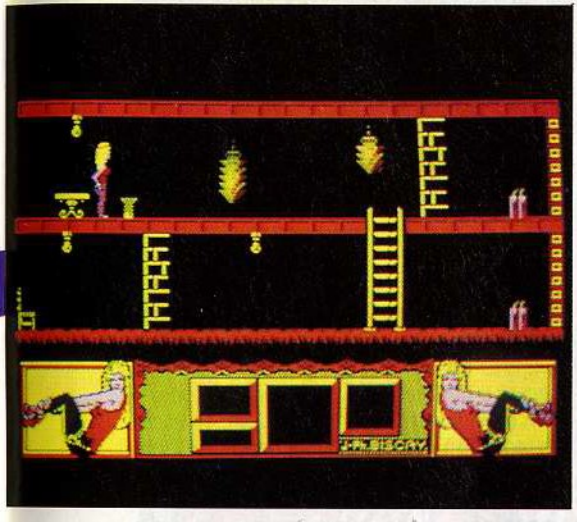
O.F.

MATA HARI

Espionne sexy

Qu'est-ce qui leur prend à tous ? Pendant longtemps, tous les héros des jeux micro étaient des mecs, des hommes, des vrais, genre Stallone et Schwarzeneger réunis. Et puis voilà que ça change. Il y a eu GO! avec son Great Giana Sisters (d'ailleurs excellent), Coktel Vision avec son sulfureux Emmanuelle (qu'on attend impatiemment) et voici enfin Mata Hari version CPC (la version ST est pour très bientôt.)

Réalisé par l'auteur de Billy la Banlieue, Mata Hari est un soft plutôt sympa. D'abord, la



petite musique est très réussie. Les graphismes sont par contre bien ternes (4 couleurs pas toujours très bien choisies). Heureusement, on récupère un peu en finesse ce qu'on a perdu en couleur.

L'animation est, elle, de très bonne qualité. Disons même que notre espionne de charme à une démarche chaloupée et précise qui pourrait être envoûtante si notre bon vieux CPC était capable d'afficher des dessins un peu plus beaux.

En fait, il n'y a qu'un seul reproche à faire au jeu, par ailleurs prenant et amusant : son manque d'originalité.

C'est un remake complet de Mission Elevator (lui même copié sur Elevator Action). Vous êtes dans un building, vu en coupe, avec des escaliers et des elevators (ascenseurs), vous devez trouver des objets variés en tuant des ennemis avec votre révolver. Pour évitez les tirs adverses, il est possible de vous baisser ou de sauter par dessus (un peu loufoque, non ? Vous vous voyez passer par dessus une rafale de kalashnikoff).

Le scénario n'apporte presque rien aux deux jeux précédemment cités, si ce n'est quelques petites trouvailles (la dynamite pour faire sauter les portes en est une). Elevator Action était un bon jeu et Mission Elevator un jeu génial : Mata Hari se situe entre les deux. Très agréable à jouer, il pêche avant tout par des graphismes trop faibles (mais inhérents à la machine, je le répète), qui gâche une grande partie du plaisir. Reste un bon logiciel, qui vous séduira sans doute si vous n'avez pas vu les précédents. Et la version ST risque elle d'être superbe. Wait and see.

(Disquette ou cassette Loriciels pour CPC, adaptation prévue prochainement pour ST) .

O.F.

ARKANOID 2

Enfin sur ST !

Normalement, l'arrivée d'Arkanoïd 2 sur ST aurait dû être signalée dans nos pages adaptations (je vous les recommande, d'ailleurs, elles sont très bien), mais un tel logiciel qui exploite si bien le potentiel d'une telle machine mérite un article complet. Si vous n'êtes pas d'accord avec moi, tant pis, c'est le même prix.

Arkanoïd 1 était génial sur toutes les machines. Arkanoïd 2 est très bon sur les 8 bits, mais sur ST, c'est carrément du délire. Je n'ai qu'un seul reproche à lui faire, alors je le dis tout de suite, on sera débarassé : l'animation de la balle est un peu saccadée. C'est fini pour les critiques parce que tout le reste est parfait : graphismes encore plus beaux, parfaite animation des monstres, grand nombre de tableaux et surtout plein de nouveaux bonus inédits et parfois hilarants. A la limite, je ne vais même pas vous les décrire car leur découverte est un des grands plaisirs des premières parties. En tout cas, je vous promets de l'original et du réjouissant.

Il est inutile d'en dire plus. Tout ceux qui avaient adoré le premier trouveront celui-ci dix fois meilleur, c'est garanti par la maison; visiblement, les programmeurs connaissent maintenant le ST sur le bout des doigts et ça se sent. Et si vous n'avez pas aimé le premier (ça existe !), essayez Arkanoïd 2 si vous ne voulez pas mourrir idiot...

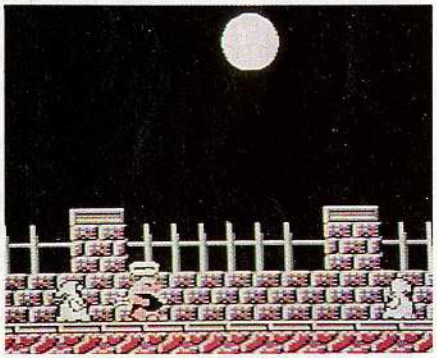
(Disquette Imagine pour ST).

O.F.

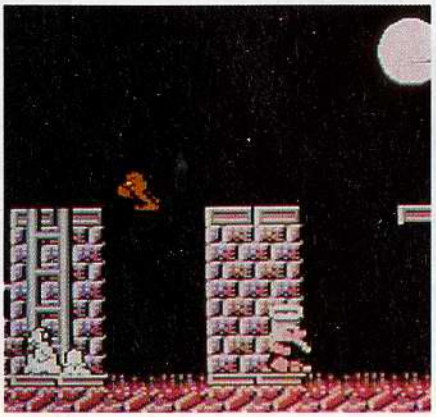
TO HELL & BACK

L'œil du malin

Fanatiques, hystériques, hérétiques tous à vos missels, voici un soft miraculeux que l'on trouvera bientôt dans tous les catéchismes informatiques. Le tout puissant dans sa grande miséricorde vient d'envoyer sa céleste lumière éclairer nos processeurs égarés par l'intermédiaire de son plus fidèle émissaire : l'archange Bertram. Un messie de choc qui devra affronter les nauséabondes créatures du Malin.



Votre divine mission, si vous l'acceptez, est de conduire l'archange Bertram dans les entrailles de la terre pour l'aider à y retrouver sa trompette et les tables de la loi dérobées par le prince des ténèbres en personne. Jusque-là, pas de quoi tomber en béatitude, le thème est original mais nous ne sommes qu'à l'aube de la création.



La lumière jaillit et l'on est touché par la grâce lorsque l'on découvre la technique de défense offensive de Bertram. L'archange distribue les pains (bénis ?) dans la gueule des monstres infernaux à coups d'auréole. Il manipule cette lumineuse couronne comme un véritable frees-bee/boomerang (le nouveau sport qui fait fureur au 7è ciel) et qui ne laisse que peu de chances de rédemption aux créatures des arcanes.

Outre une musique d'enfer et des décors diaboliques baignés de la lueur blafarde d'une lune de sabbat, ce parcours pavé de mauvaises intentions vous fera vomir des volées d'injures blasphématoires.

Et ne l'oubliez pas, ce jeu s'appelle To Hell & Back.

Disk CRL pour C64.

M.S.

IO

Arcades diaboliques

Aaaaaaaaaargh, le mec qui a programmé ce jeu doit au moins être le fils du type qui a inventé la clé à sardine qui casse la petite languette en fer avant qu'on ait réussi à ouvrir la boîte. Déjà, tout petit, il avait fabriqué le bilboquet sans trou.

C'est du vice. Si vous êtes du genre à filer une claque à votre ordinateur quand un jeu vous énerve, appelez tout de suite le S.A.V. le plus proche. Du type "Fuck (shoot) them up" à scrolling horizontal, IO est un jeu d'arcade qui va vous niquer la tête (ruiner les neurones). Bourré de sprites hyper nerveux, l'écran fourmille d'Aliens gavés d'amphétamines. Rester en vie plus de 30 secondes tient du miracle.

Si vous êtes complètement masochiste, ce truc va vous procurer un plaisir fou. Sinon évitez, ne regardez même pas la boîte, ça fout les boules. On attend avec impatience l'interface qui vous balance des décharges électrique à chaque fois que vous perdez un vaisseau. Livré sans les calmants.

(K7 Firebird pour C64).

M.S.

LES POMPEURS

Ah je me souviens, j'étais jeune alors... La scène se passe il y quelques années. A l'époque où la micro explosait et où il ne se passait pas une semaine sans que nous recevions une nouvelle machine. C'était le temps où la presse micro fleurait bon le parfum d'Hebdogiciel. Snif. Ecrasons une larme.

Paradoxalement, s'il y avait beaucoup de machines, il y avait moins de softs qu'aujourd'hui. Mais quand un jeu sortait, on le testait à fond. S'il était nul, on n'hésitait pas à le dire (aujourd'hui non plus, d'ailleurs). Et s'il était bon, on y jouait des heures durant. Les machines reines de cette époque bénie était,

pour les jeux d'arcade pure et dure, le MSX et le Commodore 64. Avec des graphismes limités, ils réussissaient à nous éclater des heures durant avec des jeux de tir, de guerre, bref, des jeux d'arcade. Et paf, les revoilà ! Des années plus tard, des créateurs en mal d'inspiration ressortent les vieux thèmes pour en faire leur beurre. Et comble des paradoxes, c'est sur l'Amiga, la machine la plus puissante de nos jours, qu'ils nous sortent ces resucages éhontés. Quid ?

Tout d'abord, **Screamings Wings**, de Red Rat Software, inconnu au bataillon et qui risque de le rester longtemps s'il persiste à nous pondre des horreurs pareils. Screamings Wings est un énième remake de 1942, à savoir un combat aérien contre des avions ennemis qui arrivent sur vous en masse via un scrolling vertical, le tout au-dessus d'un relief très quelconque. Seule évolution, on a ici affaire à des Migs, des Mirages, des F-15, bref, c'est tout moderne et c'est tout nul : animation catastrophique, collisions ultra-mal détectées, morts innopinées...
Les graphismes auraient déjà été jugés légers il y a deux ou trois ans sur un 8 bits, c'est tout dire... On en sauvera uniquement la synthèse vocale, très marrante. Notez que c'est quand même un peu léger pour faire un bon logiciel. Allez, ça suffit comme ça, poubelle...

Passons au suivant, **Sarcophaser**, de Rainbow Arts. C'est un remake de Nemesis, sur MSX : jeu de tir horizontal, avec plein d'ennemis dans tous les sens et surtout, surtout, des bonus pour accroître votre armement : triple tir, bouclier, etc. Le pompage est total, mais cette fois-ci, on s'en plaindra moins : Nemesis était excellent, Sarcophaser reste trrrrrès bon. Les graphismes sont ici à la hauteur de l'Amiga, et l'animation est de très bonne qualité. On prend toujours son pied à jouer, autant qu'avec l'original, c'est tout dire. C'est le summum du jeu d'arcade, avec cependant une limite : la difficulté -très élevée- rend la progression plus qu'ardue.

Evitez à tout prix Screamings Wings, de Red Rat Software, mais pourquoi ne pas se laissez tenter par Sarcophaser ? Un bon moyen de (re)découvrir l'un des plus grands classiques de la micro-informatique.

OFFRE SPÉCIALE * RENTRÉE : 2 LOGICIELS GRATUITS !

SUPERBASE
Manuel d'utilisation en français de 260 pages

TEXTCRAFT PLUS
Manuel d'utilisation en français

SACHA

*OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30 SEPTEMBRE 88

POUR FAIRE FORT AVEC L'AMIGA 500

Pour faire fort dès la rentrée, COMMODORE vous offre, pour l'achat d'un AMIGA 500, deux logiciels gratuits :
SUPERBASE - Système de gestion de bases de données
TEXTCRAFT PLUS - Traitement de textes
Ce sont des logiciels haut de gamme, qui utilisent pleinement les possibilités de l'AMIGA : multitâche, multifenêtre, souris et menus déroulants, qualité graphique. Vous réaliserez ainsi des mixages textes/images que seul l'AMIGA peut vous proposer.
AMIGA 500, c'est le micro-ordinateur de l'efficacité, un super assistant pour démarrer l'année en beauté, un tremplin fabuleux pour exercer votre sagacité et vous initier aux applications majeures de l'informatique.
Cette offre spéciale rentrée est disponible chez tout revendeur agréé AMIGA 500.

SUPERBASE : système de gestion de base de données relationnelles, permettant d'établir rapidement et d'utiliser facilement des fichiers, avec la puissance d'un logiciel professionnel.
Manuel de 260 pages en français.

TEXTCRAFT PLUS : traitement de textes entièrement francisé particulièrement performant et convivial. Doté de 7 menus déroulants. Gère les en-têtes et imprime avec fusion de textes. Manuel en français.

Commodore

150-152 AVENUE DE VERDUN 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - TÉL. : 46 44 55 55

Toute machine vendue par Commodore France à son réseau de distributeurs agréés porte une étiquette code barre à en-tête Commodore France.

Pour recevoir une documentation complémentaire ☐ la liste des revendeurs agréés de ma région ☐
Nom Adresse
Tél. :
MN

I M A G I

Privé de son trône, RASTAN se taille un chemin à coups d'épée à travers les horreurs qui ont déferlé sur son univers: LE FEU, DES LIONS FEROCES, DES CHAUVE-SOURIS GEANTES, DES SERPENTS, DES SQUELETTES VIVANTS, et les LEGIONS DE DAMNES. Pour finir il doit tuer KARG, le NECROMANCIEN MALEFIQUE, en prenant l'apparence terrifiante d'un DRAGON A PLUSIEURS TETES, afin de regagner ce qui lui appartient de droit. Pouvez-vous faire face à tout cela?...

RASTAN LE ROI GUERRIER.

"ASTUCIEUX ET CAPTIVANT" (Crash)

"LA SAGA DE RASTAN EST TRES AMUSANTE ET GARDERA SON ATTRAIT PENDANT LONGTEMPS MEME POUR LES HABITUES LES PLUS ACHARNES DES ARCADES". (Commodore User)

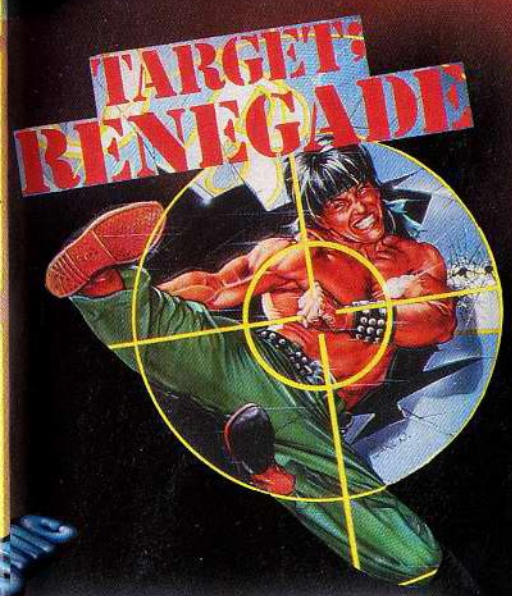
Licensed from © Taito Corp., 1986

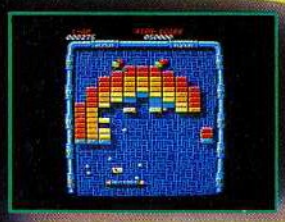
DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR 36 15 MICROMANIA – REVENDEURS, POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE EXACTES, TELEPHONEZ AU 93 42 71 45.

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Forcez votre passage à travers le quartier: les ruelles obscures, les parkings, à travers la communauté INFAME, les SKINHEADS, les BEASTIE BOYS, les GORILLES. Par une nuit chaude et humide de New York, ce n'est que la partie émergée de l'iceberg dans votre QUETE FRISSONNANTE (CHILLING QUEST) en vue de reconforter Mr "Big".
"LES GRAPHIQUES SONT EXCEPTIONNELS ET AURAIENT LEUR PLACE DANS UN DESSIN ANIME". (Zzap 64).
"CINQ NIVEAUX DE PURE CAPTIVATION. UN SUCCES ASSURE".
(Crash)

Combatant de l'Espace.
Mixtec parcourt des données informatiques oubliées depuis longtemps jusqu'à ce qu'il trouve la réponse à cette menace... "VAUS 2" est lancé et se précipite vers la présence étrangère menaçante, avant de pouvoir prendre sa revanche...
"LA REVANCHE DE DOH"
"UN SUPERBE JEU, AMUSANT ET HORRIBLEMENT CAPTIVANT!"
(Sinclair User)
"ALLIE UNE PRESENTATION VISUELLE SPLENDIDE A LA MISE EN VALEUR D'ARMES PUISSANTES; JEU CAPTIVANT; VOTRE REVANCHE SUR DOH". (Zzap 64)
"ALLEZ L'ACHETER SUR LE CHAMP".
(Your Sinclair)





Licensed from © Taito Corp., 1986

Egalement disponibles pour L'IBM/ Amstrad PC & Compatible & Atari ST

le game le game®

AMSTRAD CASSETTE
AMSTRAD DISK

PERSÉE ET ANDROMEDE

Un soft médusant

Vous connaissez l'histoire, non ? Alors posez vos fessiers pendant quelques minutes et ouvrez vos oreilles, ça vaut son pesant de graines salées à mastiquer devant la télé. Persée est le fiston du Big Boss, Zeus, et d'une nénette appelée Danaé. Le grand père, Acrisios, à qui cette union devait pas trop plaire, enferma sa bru et le rejeton dans un coffre qu'il envoya à la baille. Manque de bol, Polydectès, un vicieux, les recueillit et tomba sous le charme de Danaé. Un sacré canon, j' vous dis ! Pour sa chevelure composée de serpents, ses dents terribles et le fait que dès qu'elle jette un regard sur un être animé, celui-ci tombe raide, pétrifié comme une vieille caillasse ! C'est au cours de ce voyage que Persée rencontrera une chouette gisquette, Andromède, qu'un vilain monstre voulait dépecer. Bon, y a encore des tas de fioritures dans l'histoire, genre sandales magiques pour traverser l'océan, bonnet d'invisibilité et tutti quanti.

A votre disposition vous avez quatre icônes en bas de l'écran.

Une pour quitter, une pour les déplacements, une pour le mode carte qui vous montrera l'endroit atteint, et une dernière pour passer en mode texte.

Etant donné le genre, c'est ce mode qui sera privilégié pour les dialogues et c'est là que ça commence à coincer quelque peu : l'analyseur de syntaxe a dû recevoir un coup de Méduse car il est raide comme de l'amidon. Si vous sortez de la structure (verbe infinitif + complément), bonjour le no comprendo senor !

Les fonctions habituelles sont présentées avec en plus trois touches prédéfinies : voir les issues possibles, voir les lieux, voir le score.

Pour bien débuter, il faut évidemment laisser la jeune pour aider Kali, la vioque, et lui dire qu'on recherche Méduse. Ensuite, il faudra se diriger au nord vers la demeure d'un mec qui vous posera des questions. Tâchez d'y répondre avec discernement, car sinon vous vous retrouverez dans la peau d'un caniche et vous n'aurez d'autre recours que d'aller vous faire voir... chez les Grecs !

Of coursos !

Voilà en définitive un programme avec de grandes qualités, beau, léché, au scénario intéressant et instructif, mais trop peu souple et facile à mon goût. Un programme que les accros du genre se feront malgré tout une immense joie de "percer" en "dromède" et trois mouvements !

(Disquette Coktel Vision pour ST).

Alinoé Venturos

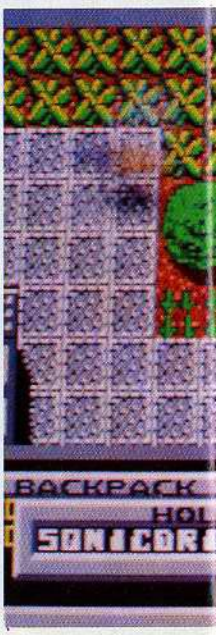
éloigner le marmot, il lui confia un truc assez simple quand on y pense : ramener la tête de Méduse, une des trois Gorgones. La Méduse est un être au caractère charmant si on oublie

PANDORA

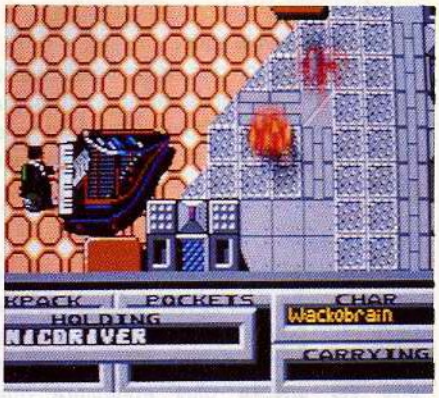
L'ordinateur fou a encore frappé

Tout a commencé lorsque Pandora, notre station d'exploration sidérale, est entrée dans le système planétaire d'Andromède. Les stabilisateurs biorythmiques ont montré des signes de défaillance. Chaque jour nous découvrions des membres de l'équipage, morts sans raison apparente. C'est lorsque Pandora a modifié sa trajectoire pour retourner brusquement vers la Terre que nous avons compris ce qui ce passait à bord : l'ordinateur central de la station était devenu meurtrier..." (NDLR : Et le scénariste du jeu avait tout piqué sur 2001...)

Votre mission de sauveteur intergalactique va consister à désactiver un maximum d'éléments défaillants sur Pandora et à ramener la station sur Terre afin qu'elle soit examinée. Une fois dans le vaisseau, il va falloir trouver les cartes magnétiques d'identité qui vont vous permettre d'examiner les parties du



vaisseau à accès réservé. Sans identité, il est de toute manière impossible de survivre sur Pandora, qui reste malgré tout très facile d'accès. Tout y est manipulé au joystick, et seulement au joystick : les déplacements, les prises d'objets et même les combats. Ceux-ci se déroulent d'ailleurs de manière assez origi-



nale : les coups se donnent avec la même technique que dans Leader Board. Il faut taper un bon moment pour que le coup porte vraiment.

Pandora se situe entre le simple jeu de tableaux et le véritable jeu d'aventure. Clair et bien réalisé, il devrait plaire aux aventuriers débutants ou à ceux qui ne conçoivent la micro qu'un joystick à la main. Si la version C64 est déjà très bonne, la version ST, encore toute chaude (elle vient d'arriver sur mon bureau) est vraiment excellente. Même si l'animation du personnage est un peu saccadée, le graphisme est superbe et le scrolling, même s'il n'est pas continu, est de bon niveau. Une belle réussite.

(K7 ou Disquette Firebird pour C64, Disquette pour ST).

M.S.

AMERICAN TRUCK

Une histoire de "gros cul" !

Ah, les grands espaces américains ! Ah, les énormes camions et les grandes autoroutes qui les traversent ! Toute une ambiance, que cette cartouche (japonaise) essaie de restituer... Assez

mal, hélas ! Car, en guise de grands espaces, vous aurez droit à un ruban d'autoroute monotone, vu d'avion, avec quelques maisons sur les bords. Et en guise d'énorme camion, vous vous contenterez d'une sorte d'obus ou de suppositoire qui ondule. En plus, le jeu est immoral : vous gagnez des points en jetant les autres voitures dans le fossé, et en roulant à tombeau béant, bien au-delà de toute limite de vitesse... Il semble que la sécurité routière ait oublié de sponsoriser ce logiciel !

Pour le reste, la simulation est d'un réalisme criard. Car les premiers kilomètres sont amusants, faciles, on est tout content de conduire un gros camion. Mais par la suite, bonjour l'ennui ! Conduite monotone, sans intérêt, les kilomètres - pardon, les miles - s'égrènent tristement... Bref, exactement ce que doit ressentir un camionneur américain sur son trajet habituel. Mais est-ce bien ce genre de sensations que l'on recherche en enfichant une cartouche dans son micro ?..

(Cartouche Telenet pour MSX).

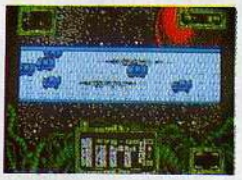
J.M.M.

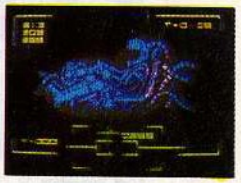
THE FURY

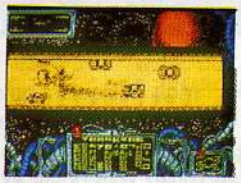
Venez tourner sur l'anneau de la mort !

Voilà une règle appétissante ! Des courses de voitures sur un anneau galactique, rapides et violentes, où l'on choisit tout... Trois types de courses : vitesse, avec une distance minimale à parcourir ; tuerie, avec un nombre minimal de bolides adverses à détruire ; "chat", avec une voiture à poursuivre. Vous choisissez aussi votre modèle, selon ses caractéristiques de vitesse, d'accélération, de freinage, de résistance, d'armement, etc. Enfin, les primes que vous remportez vous permettent d'acheter un modèle supérieur ou une nouvelle batterie d'armes.

Impatience...et déception dès le premier char-







gement ! La course se déroule sur une piste ridicule, sans effet graphique de vitesse, avec des voitures toutes semblables, qui ressemblent à des dessins d'enfant. Les fenêtres qui indiquent le classement et la position des autres voitures sont proches de l'illisible. Quant au bruitage, il imite à merveille un mixer fatigué. Bref, le jeu est aussi lamentable que le livret de règle est alléchant. Heureusement que vous avez lu cet article : vous l'avez échappé belle !

(Disquette Martech pour Amstrad CPC).

J.M.M.

Les CPC sonnent l'AMCHARGE !!!

Où ?

Cela se passe sur le 3615 et ça nécessite un minitel, un câble de liaison et un logiciel de chargement. (Un kit de chez Azursoft est vendu 99 F + 15 F de port, comportant le soft, le câble et une notice). Le principe de ce service est simplissime : vous tapez 3615, code AMCHARGE, vous tombez sur un serveur et après deux envois vous avez accès au téléchargement des ligiciels.

Téléchargement ?

Par l'intermédiaire de vos zinzins téléphoniques et d'un CPC en forme, vous pouvez transférer des logiciels du commerce à choisir parmi une centaine de titres. 80 % sont en vente, les autres (en général les plus récents) sont uniquement en location.

Ça coûte ?

Forcément ça coûte ! Mais pas autant qu'on pourrait l'imaginer puisque vous ne payez que le prix de la connection pendant le transfert. Par exemple, si vous voulez vous payer WIZBALL, un jeu d'action très valable, il faudra compter environ 18 minutes de chargement et deux minutes pour s'orienter sur le serveur. Faites vos comptes : à 0,98 F minute, vous aurez dépensé 20 F pour un bon budget AVEC LA NOTICE (enfin une vraie notice !). Comptez en moyenne 15 minutes par logiciel.

Y a quoi ?

Et bien il y a un peu de tout, c'est-à-dire des étrons, des vieilleries et quelques joyaux étincelants qui permettront de se faire une bonne logithèque à peu de frais. Ouvrez les guillemets, je vous cite quelques titres parmi les meilleurs :

Alien 8, Arkanoïd, Barbarian (Wahou !), Cauldron 1 et 2, Dan Dare, Head over Heels (j'adore !), The Goonies, The way of the Exploding Fist, Wizball. Comme étron je vous cite Munchman, celui-là est particulièrement odoriférant !

Des questions ?

Je m'interroge : est-ce simplement un super coup pour Sugar ou bien l'amorce d'une cassure nette, radicale dans les mœurs du microcosme communico-informatique ? Je réponds immédiatement : sûr Billy, que c'est un coup. Mais le Susucre n'est pas seul, car il a bien fallu que les éditeurs soient partie prenante pour fournir la matière. Songez, d'autre part, qu'après le départ de Mastertronic dans le domaine du budget en France -budgets qui n'ont jamais vraiment bien marché chez nous- il reste peut-être une place à prendre. Tiens, y aurait-il un gros distributeur là-dessous ?... Je m'interroge encore : est-ce une réponse au piratage ? Peut-être, car pourquoi pirater un soft quand on sait qu'on l'aura dans quelques semaines, tranquillement, légalement et avec toutes les instructions pour y jouer.

Peut-être pas, puisqu'on peut consulter les notices voire les imprimer, sans acheter aucun des jeux proposés. Vous voyez ce que je veux dire ? Un des gros intérêts est bien entendu de pouvoir louer les derniers jeux parus. Mettez vous à trois ou quatre, vous pourrez essayer tout l'après midi "Beyond the Ice Palace" ou "Nebulus", pour quinze balles (le prix d'un flip) et vous ne l'acheterez que si vraiment ça vaut le coup.

N'oublions pas non plus les banlieusards et la Province. Plus besoin de sauter par dessus le portillon pour aller voir une démo à Paris, je m'la charge direct' at home et en plus j'économise !

Et ensuite ?

La véritable révolution informatique est peut-être en marche si les éditeurs adoptent ce style de diffusion pour d'autres machines. Ce qui est évident par contre, c'est que les nanars auront une vie encore plus éphémère que d'habitude. Tant mieux ! Si cela ne fait qu'améliorer la qualité des jeux, ce sera déjà ça de gagné !

A suivre...

P.B. LEAUD

Pour obtenir le kit, écrivez à AMCHARGE, BP 36, 06561 VALBONNE CEDEX ou téléphonez au 93.42.57.12

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

CANON V20 ..... 950 F
SONY HB 75 F ..... 990 F
YAMAHA YIS 503 ..... 790 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8220 ..... 1 750 F
MSX2 sans lecteur de disquettes
Philips NMS 8245 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 720 K, livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

MONITEURS

Moniteur Philips
Couleur ..... 1 990 F
Monochrome ..... 990 F

MUSIQUE

NMS 1160, clavier musical ..... 1 190 F
NMS 1205, music module ..... 790 F

IMPRIMANTES

Sony PRNC 41, table traçante 4 couleurs ..... 990 F
Philips NMS 1421 ..... 2 290 F

LECTEUR DE CASSETTES

Philips VY 0030 ..... 350 F

LECTEUR DE DISQUETTES

Sony HBD 30W (720 K)
2e drive ..... 1 590 F
Disquettes 3 1/2 ..... 190 F
MF/2DD (boîte de 10)

MANETTES DE JEUX

Tir automatique :
Quickshot 2 ..... 129 F
Pour jeux de sport :
Quickshot 5 ..... 129 F
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F
Souris (Philips) ..... 360 F

IMPORTATION SPÉCIALE

Super Laydock : 2 méga ..... 345 F
Rastan Saga : 2 méga ..... 345 F
Druid : mégarom ..... 290 F
Ninja Kun : mégarom ..... 290 F
Scramble Formation : 2 méga ..... 290 F
Topple Zip : mégarom ..... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'Affaire ..... 190 F
Hydlide ..... 190 F
Les Passagers du Vent ..... 190 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Football, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Yie Ar Kung Fu 2, Eggerland Mystery 2.

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Super Billards, Time Pilot.

CARTOUCHES à 190 F

Antartic Adventure, Athletic Land, Choplifter, Eggerland Mystery, Green Beret, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Lode Runner, Twin Bee, Magical Kid Wiz, Midnight Brothers, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Track & Field 1 ou 2, Yie Ar Kung Fu.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
Home Office Tableur et Graphismes ..... 590 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Dragon Attack, Mr Ching, Step Up, Space Maze Attack, Mue.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Téléphone .....

*35 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

MINI-PRIX sur Amstrad CPC

THAI BOXING

De la boxe Thaï ? Oui : un mélange bizarre de savate, de judo, de karaté et de boxe ! Vous n'arrivez pas à imaginer ? Alors achetez cet excellent soft : les décors sont sommaires, mais les combats sont fabuleux, très simples (16 positions selon les directions du joystick, bouton rouge appuyé ou non), et complètement inhabituels. Et il y a de quoi faire, avec huit niveaux de jeu successif et des adversaires très pervers...

QUESTOR

Un vaisseau à piloter dans des catacombes, des monstres qui surgissent de partout, des perles magiques à ramasser, une clé géante à voler, un garde très méchant à découper en rondelles, et une princesse ravissante qui sera totalement à votre service quand vous l'aurez délivrée... La routine ! Et si au moins le graphisme était un peu recherché... Un mini-prix bien triste, qui vaut à peine plus que son mini-prix !

ACTIVATOR

Et nous voici cette fois à bord d'un immense vaisseau spatial. La règle de jeu ne varie guère par rapport au programme précédent, mais Activator est joliment dessiné, bien conçu en difficulté et en progression du jeu, et il rappelle à sa façon le très bon Metroïd sur console Nintendo. C'est une référence ! Franchement, à ce prix-là, c'est un superbe logiciel, dont vous auriez tort de vous priver.

JUMP JET

Adaptation d'un programme MSX, Jump Jet vous place sans attendre aux commandes d'un porte-avions américain. Vous devez détruire de dangereux terroristes réfugiés dans une île du Pacifique truffée de pièges, qu'ils défendent avec des chasseurs ultra-perfectionnés et une sacrée batterie de missiles sol-air. Un jeu difficile, car il faut gérer décollages et atterrissages, piloter au-dessus de l'île, repérer la base des vilains, envoyer un bombardier escorté, etc. Un bijou d'action et de stratégie.

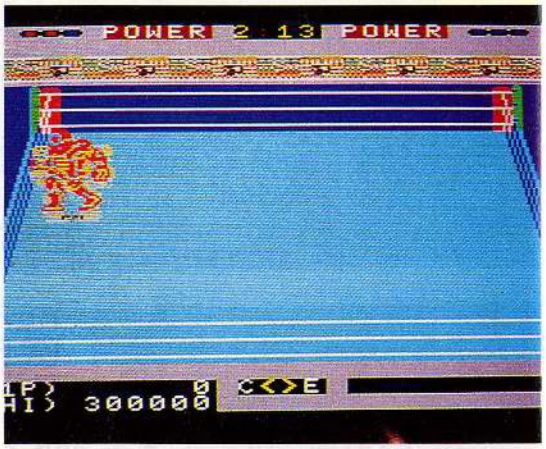
(Cassettes The Micro Selection pour Amstrad CPC).

J.M.M.

ROBOT-WRES 2001

Tape plus fort, je sens rien !

Ils sont fous, ces japonais ! Pouvait-on inventer un jeu qui allie la violence subtile des arts martiaux, l'embrasement des combats spatiaux, et la brutalité bestiale du



catch ? La réponse est oui ! Ces robots sont des catcheurs intergalactiques, des durs de durs, avec cuirasse, laser, décharges d'électrons, scies au titane, etc. Ils savent aussi se balancer des coups terribles, au corps-à-corps... Infernal !

A vous de devenir le champion universel, en apprenant d'abord à maîtriser plus de 30 mouvements d'attaque et de défense, en devinant la tactique de l'adversaire, et en gagnant des armes au fur et à mesure des victoires... L'animation est excellente, les phases de combat très variées, et les méchants valent le coup d'être affrontés ! Le plus spectaculaire : au bout de six duels, la phase spéciale de catch en apesanteur, fabuleuse ! A noter qu'on peut aussi tabasser un ami : c'est tellement meilleur... Du grand MSX.

(Cartouche Micronet pour MSX1/MSX2).

J.M.M.

CARD SHARKS

Poker d'enfer

Et une nouvelle compilation de jeux de cartes, une ! Prenez donc une chaise et asseyez vous à la table de jeux. Ambiance plutôt Las Vegas, un croupier stylé vous propose de choisir entre 3 grands classiques de casino : Poker, Hearts, Black-Jack.

Vous connaissez probablement déjà les règles du Black-Jack, le poker quant à lui vous propose différentes variantes : le classique 5 cartes, le Stud à 7 cartes et le Texas Hold'em. Le Hearts est un jeu très joué en famille aux États-Unis, une sorte de belotte ou il ne faut pas ramasser de cœurs. Très sympa à jouer.

Les principales différences entre Card Sharks et ses concurrents se ressentent autour de la table. Premièrement les trois jeux se jouent à quatre (3 plus le croupier au Black-Jack) et les trois autres joueurs sont tellement vivants que l'on arrive à oublier que l'on joue contre un ordinateur. Vos adversaires sont super : Luigi l'Italien au bras parfois un peu long, la charmante mais dangereuse Lady Vanderbilt au troublant battement de cils et Milton, une espèce de Woody Allen qui ne paye pas de mine mais qui joue très bien. Ces trois là ont des têtes qui s'allongent quand ils perdent ! Pour les parties au sommet c'est avec Ronny, Gorby et Maggy que vous taperez le silicium. Au total une bien belle simulation de jeu de cartes comme on aimerai en voir plus souvent.

(K7 Accolade pour C64).

M.S.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F. - Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du vent, l'Affaire, Regate, le DOS, le Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. rôle : Le Mort-Vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les Monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mistery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, listing : 20 000 K sous les mers, B.D. : Un Rock d'Enfer.; etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de Feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo Spécial avec le plan complet, Zanac, Arkanoïds, Come on Picot, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-in, Skooter, Planète Mobile, Ping-Pong, Hyper Sports, adressage des registres du V9938, Basic récursif, listings : 20 000 K sous les mers (suite) + mission spéciale, B.D. rôle : jouez au loup-garou, Aackotext, Bilan Plus, Phitel, Max Headroom, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux : Sega, Nintendo, Atari, clavier Philips et Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, listing : Para, B.D. : Hard-Soft, top secret, etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX - 20, passage de la bonne graine - 75011 Paris. LE PORT EST GRATUIT.

THE WAY TO VICTORY

Rambo, Commando, Green Beret : tout à la fois

Vous ne serez pas dépaysés en découvrant cette cartouche : un gros costaud armé d'une grosse mitraillette monte seul à l'assaut d'une succession de forteresses défendues par des incapables, puisqu'ils sont très nombreux mais finiront tous par se faire massacrer... Des logiciels sur ce thème, on en connait beaucoup, Commando en premier. Et pourtant, The Way To Victory apporte quelques petites nouveautés marrantes : comme cette étrange région géométrique du niveau 2, avec ses blocs de bâtiments qui dissimulent des ennemis. Leur rythme d'apparition est presque fixe, il suffit de le trouver pour balancer les pruneaux au bon moment.

Pas mal non plus, ces fosses du niveau 3, d'où jaillissent des soldats qu'il faut dégommer comme dans un tir de foire.

Plus fou encore, ces deux karatékas du niveau 4, qui vous défient et barrent le passage, et que nous n'avons toujours pas réussi à vaincre...

Si vous voulez un grand classique de jeu de tir sur votre MSX, voici la cartouche idéale. Avec toute une série de petits "musts" qui font la différence...

(Cartouche ASCII pour MSX1/MSX2).

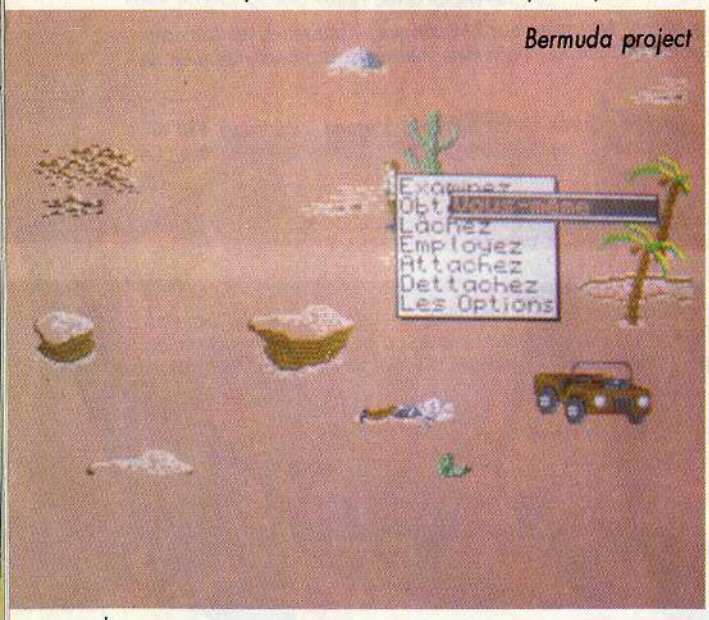
J.M.M.

BERMUDA PROJECT

Aventures exotiques

Ça aurait pu être pire ! Yes man ! Genre docu-reportage sur l'été chaud des ghettos chicanos, ou bien une ragot-soirée Casino de Paris, en tête à tête avec Line Renaud. No, man ! Cette enquête, c'était rien que de savoir jouer du triangle ! Du triangle des Bermudes of course baby ! Comment ça va, man ? Moi, ça va, ça va... fort ! L'avion s'est crashé juste au-dessus, et me v'là, in the desert avec l'épave qui crame et juste une souris pour guider mon perso. Quand un machin bizarre se pointe, style traces de pas sur île déserte, je clique à droite et tout en maintenant la pression, je fais défiler les options d'un menu déroulant, puis je clique à gauche pour valider. A part la tétanie dans tout le bras droit, le système fonctionne convenablement, sauf pour l'orthografe, "déttachez" fait pas très classe kouah ! Et la translation est very approximos, capsule pour bidon, "le" au lieu de "la" radio et des phrases comme : "il n'y a aucune façon utile d'attacher la seau à le jeep".

Par contre, les dessins sont classes et réalistes. Faut être pile devant l'objet choisi pour pouvoir l'examiner façon soft de chez Sierra On Line. Autant les dessins de Sierra sont simplifiés, autant ceux que vous offrent Mirrorsoft sont détaillés, souples en animation et précis.



Bermuda project

J'te dis pas la crise quand je m'suis vu coursé par trois hommes des cavernes. J'ai mouru beaucoup avant de comprendre qu'on pouvait leur échapper en piquant un planeur dans leur village et en volant au dessus de la rivière où que j'ai trouvé un second zinc et un briquet pour faire fuir le scorpion à côté de la jeep qui empêche qu'on touche au squelette. (c'est-y-pas des indices ça, man !)

N'empêche que maintenant je piétine, je suis pas arrivé à franchir la palissade, ni à prendre de l'essence ni à faire démarrer la jeep. Et j'te le dis, man, aussi vrai que vrai, c'est dur, et c'est rien de le dire. Quand je regagne ma paillasse à trois plombes du mat, je crève, man, et j'ajouterai qu'un truc, le premier qui m'envoie une soluce, même incomplète, pour ce jeu super, j'lui offre... un slip ? Non man. Un short ? Pas du tout baby. Un bermuda ! Ouais, man, juré !

(Disquette Mirror Soft pour ST et Amiga).

Mister Venture (désespéré)

RETURN OF JELDA

Tir sur cibles fractales

Au premier abord, on s'attend à un logiciel très, très banal. Pilotage d'un vaisseau au-dessus d'un territoire ennemi, chasseurs adverses à intercepter, installations à détruire au sol. La routine, quoi. Heureusement, l'affichage original du programme sauve ce scénario : si le vaisseau que

vous pilotez est en couleurs, un gros sprite habituel mais réussi, tout le reste du décor est par contre réalisé en graphisme fractal. C'est-à-dire des objets en perspective, transparents, dessinés juste par leurs lignes de contours, et qui évoluent en trois dimensions dans l'espace. Il ne s'agit pas d'un exploit technique, loin de là, mais il en résulte des écrans à la fois dépouillés et très esthétiques, qui rappellent certains simulateurs de vol.

Par ailleurs, le jeu est réglé par trois paramètres : une distance à parcourir, un temps minimal à effectuer, et un score calculé en fonction des chasseurs et des installations détruites. Le tout se tient bien, et aurait encore été amélioré par des bruitages plus spectaculaires.

(Cartouche Carry Lab pour MSX2).

J.M.M.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Martiens go home !

Vous vous rappelez les petites bêtes vertes ? Celles qui lançaient des bombes pendant que vous vous planquiez sous des maisons qui, petit à petit, s'écroulaient ? Le Space Invaders, oui, c'est ça, vous y êtes. Et bien B.D.T.A, c'en est un. Comme je vous le dis ! Mais attention, si vous admettez qu'il y a une différence de génération entre une baston à ras le carrelage et un bon conflit nucléaire ou entre un minable casse-briques et

Arkanoïd 2, alors vous admettrez immédiatement B.D.T.A. dans la catégorie Invaders de qualité supérieure. D'abord il y a l'option deux joueurs, autrement dit on peut se mettre à plusieurs pour, dans le même tableau, casser de l'extra-terrestre. Ensuite le jeu est beaucoup plus varié : vagues d'envahisseurs de toutes formes, météorites, gros alien à dégommer en tapant 40 coups de laser, alien mutant aux yeux verts lâchant des capsules qui permettront d'obtenir des bonus : boucliers, tir à répétition, tir double, etc. Ensuite, avec un code, la possibilité de repartir au dernier niveau atteint. (Moi je suis allé jusqu'à la planète POTATO). Le tout baigne dans un humour destroy du meilleur effet, du genre le rire qui salue votre piteuse prestation ou bien les écrans de passage de tableau avec des messages comme : "Euh, je crois que nous ne sommes pas seuls !!?" ; "Nom de Dieu, qu'est-ce que c'est cette chose ?". En définitive, voilà un joli bon casse-invaders bien soigné et sympa. A vos joysticks !

Disquette Electra pour ST.

Alien Man

SKRULL

Glaive toi et marche

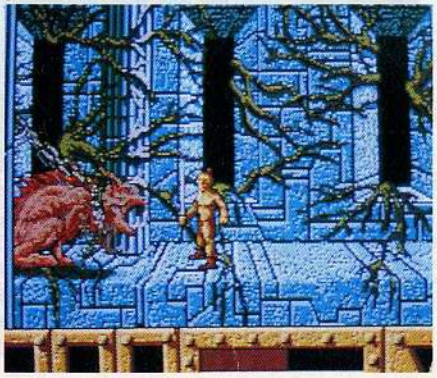
C'est l'histoire d'un mec, blanc, normal, sauf qu'il a pour tout vêtement un slip en peau d'ours et qu'il manie dans sa main droite une épée tranchante avec deux mouvements possibles pour sa Durandal : un balayage horizontal à vous débarrasser définitivement de toutes vos caries ou un empalage vertical qui vous rappelle que les moitiés vont toujours par deux. Il a suivi aussi un entraînement spécial à l'Opéra de Pékin si l'on considère la facilité avec laquelle il exécute le saut périlleux arrière suivi d'un léger coup d'épée à terrasser un buffle empâté et le saut périlleux avant d'une longueur d'un tiers d'écran.

Skrull, c'est le blaze du héros, va se balader ainsi dans plus de 80 tableaux superbes en tatanant tout ce qui peut l'être, en ramassant et échangeant différents objets pour ouvrir portes et passages. Douze mouvements possibles sont obtenus avec les deux boutons de la souris. Un voyant indique le niveau d'énergie du perso qui peut en récupérer en mangeant des fruits ou des champignons.

Bon, faut le dire, c'est un Barbarian (Psygnosis) mais un bon, avec des innovations, des décors nettement supérieurs et la possibilité de choisir son parcours au lieu de suivre le scénario imposé. Et puis il faut ajouter que c'est deux gars bien de cheu nous, la cinquantaine à eux deux également partagée (à l'épée ?) qu'ont commis ce soft. Le graphiste (bravo !), Cédric Cazal, travaille depuis trois ans sur micro, tandis que Hugues Renaud le programmeur s'est payé quinze ans de bagne informatique avant ce jeu. Sentant votre fébrile impatience à verser de l'hémoglobine fraîche, je conclue en vous confiant ce précieux renseignement directement puisé à la source : le Sorcier aux boules de feu est infranchissable. Allez, ciao, je vous en sers cinq. De la main gauche, bien sûr, parce que j'ai mon épée dans la droite !

Disquette 16/32 pour ST.

Barba Venture



R.C. PRO-AM

Bing, bang, boum, paf !

Le tous petits circuits, de toutes petites voitures. Et ça décoiffe ! Les virages sont serrés, le sol est affreusement glissant, il y a des plaques d'huile, des flaques d'eau, de mini-orages, des barrières, des têtes-de-mort, tout cela qui traine sur le bitume ! Il y a surtout trois autres voitures, des méchants, des maniaques du volant, qui foncent comme des bêtes sans se préoccuper de

vous... Alors, qu'est-ce-qu'on leur fait, aux méchants ? On leur tire dessus, avec les missiles, les fusées ou les mines qu'on a pu ramasser sur la route ! Des durs à cuire, ça les retarde seulement...

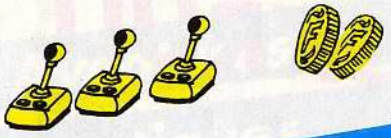
Alors il faut faire mieux ! Ne pas manquer les "zippers", par exemple, qui vous lancent soudain à une vitesse folle ; attraper la "roll cage", qui vous rend indestructible ; ou encore ramasser les bonus qui vont améliorer votre voiture, lui donner une accélération turbo, augmenter la puissance maximale du moteur, ou renforcer l'adhérence des pneus. Le truc des rois : collecter les lettres NINTENDO au fil des courses pour obtenir une super-voiture !

Bref, RC PRO-AM, c'est complètement dingue ! Le programme de pilotage le plus amusant, le plus farfelu, que nous ayons jamais eu. Chapeau !

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

PINBALL



Flipper pas flippant

Un flipper vidéo ? Méfiance... Et pourtant, celui-là est réussi. Peut-être parce que le plateau de jeu se répartit sur deux écrans. En haut, vous trouvez des pingouins qui défilent et qu'il faut toucher, un couloir à (gros) bonus, et trois petites portes. Deux flips permettent aux plus habiles de maintenir longtemps la bille dans cet écran.

Mais elle finit toujours par passer dans l'écran du bas : des cartes à retourner permettent de former des combinaisons, il y a des cibles et des bumpers, tout ce qu'il faut...et deux flips autour de la sortie définitive de la bille ! On ajoutera un troisième écran, une phase bonus spéciale, sorte de mini-jeu d'arcade très difficile pour accumuler des points supplémentaires.

Certains détesteront cette cartouche, mais nous, on l'aime beaucoup. Graphisme réussi, rebonds de la bille parfaits (deux vitesses), et flips nerveux à souhait. En outre, les possibilités de combinaisons sont très nombreuses et bien calculées. Du tout bon.

(Cartouche Nintendo).

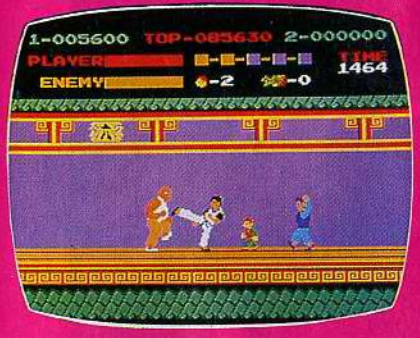
J.M.M.

KUNG FU

Baston au palais du Dragon

Une petite amie enlevée par des malfrats et gardée prisonnière dans un palais, voilà du boulot pour vous ! Cinq étages à gravir avant de la retrouver, cinq étapes pour montrer toute votre maîtrise du Kung Fu contre des "grippers" (voyous nombreux mais abattus d'un coup de pied), des lanceurs de couteaux (vous serez bien inspiré de vous baisser ou de sauter avant de les frapper), et des nains étranges et très énervants.

Ça barde sans arrêt, et vous devrez parcourir une certaine distance sans succomber avant de vous mesurer à un Maître, gardien du passage à l'étage supérieur. Dans l'ordre d'apparition à l'écran : un as du bâton, un



maniaque du boomerang, un géant bête et fort, un magicien dont le corps se disperse, et Monsieur X, le chef du gang. Après, c'est la victoire et les embrassades effrénées !

Des bombes qui tombent du plafond, lâchant du feu ou des serpents, des dragons et des abeilles venimeuses viennent pimenter l'ambiance. Du kung fu classique et efficace, pas très très dur.

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

URBAN CHAMPION

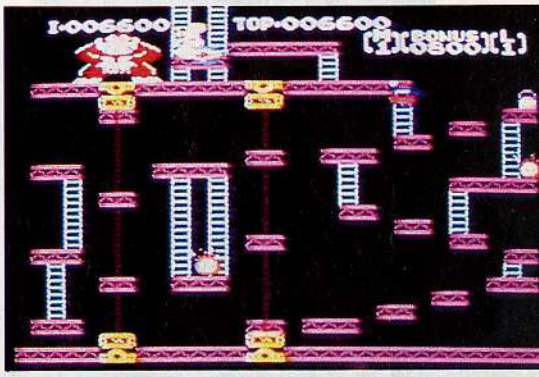
Ne visitez pas les égoûts...

Une bonne bagarre de rue, rien de tel pour vous mettre en forme ! La disposition des lieux est bien particulière : trois boutiques qui se suivent, un bout de trottoir devant chacune ; c'est là que vous allez combattre, entre deux bouches d'égoût - ouvertes ! - de part et d'autre de l'écran. Votre adversaire, que vous combattez à coups de poings et de pieds (directions du joystick), essaie de vous affaiblir et de vous faire reculer dans votre bouche d'égoût. Comme vous êtes un dur, vous essayez de faire la même chose. Si le combat dure trop longtemps sans vainqueur, une voiture de police arrive, qui embarque le plus faible des deux bagarreurs. Celui qui pousse l'autre dans la bouche d'égoût gagne le round. Trois boutiques, trois rounds : si vous avez gagné au moins deux rounds, vous avez le droit de passer au niveau suivant.

Urban Champion n'est pas compliqué, et ne bénéficie pas d'un graphisme exceptionnel. Le principe de jeu est quand même drôle, rapide, et très animé. Le combat se déroule contre une série d'adversaires gérés par la console ou contre un ami. Le deuxième mode est plus intéressant.

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.



DONKEY KONG

Un vieux singe qui fait des grimaces...

Ouh la la ! Le vieux jeu ! Donkey Kong, on y jouait déjà sur la console Atari, sur la Mattel, sur la Coleco... Alors pourquoi une vieillerie pareille sur la Nintendo ? Résumons le jeu, pour ceux qui n'étaient pas nés quand il a été créé : un singe à la King-Kong a enlevé la petite amie de Mario au sommet d'un échaffaudage ; Mario, sous votre habile conduite, tente l'escalade pour récupérer la malheureuse ; le grand singe lui balance des tonneaux et des boules enflammées sur la tête ; avec un peu de timing, il est possible de les éviter...

Marrant, très marrant. Mais plutôt dépassé... Et surtout, surtout, aucune amélioration graphique par rapport aux versions des vieilles consoles ! Vous comprendrez donc que nous n'explosions pas d'enthousiasme... Une cartouche qui peut être achetée en tant que pièce de collection. En 2534, elle vaudra cher !

(Cartouche Nintendo)

J.M.M.

FANTASY ZONE THE MAZE

Le glouton achète des armes !

La saga Fantasy Zone se poursuit. Surprise : pas d'exercices de tir périlleux, de pilotage acrobatique entre des nuées d'ennemis surréalistes, plus de bases à détruire, de monstres à transpercer... Juste des labyrinthes sans grand rapport avec les jeux précédents ? Mais ne boudons pas notre plaisir : après tout, le Pac-Man, c'était bien bon, et en voici une nouvelle version marrante. Rien d'autre à dire.

(Cartouche Sega).

J.M.M.

rinthes. Avec en fond les décors du Fantasy Zone 1, d'accord. Mais quel rapport avec ces labyrinthes à la Pac-Man, qu'il faut vider de leurs pièces d'or tout en évitant les monstres qui patrouillent ? Certes, on retrouve les principes de base du jeu : avec les pièces d'or, vous marquez des points, et vous pouvez surtout acheter ces fameuses armes de Fantasy Zone, le Beamer, le Laser, les Big Wings pour accélérer, les Ultra-Bombes, etc, bref de quoi se défendre contre l'ennemi. D'ailleurs, comme dans le Pac-Man, ils naissent au milieu du labyrinthe ; vous pouvez retarder leur apparition en passant sur leur point de naissance de temps en temps. Il vaut mieux, car plus le temps passe, plus ils sont nombreux et rapides. Au bout d'une minute, vous n'avez plus aucune chance de vous en tirer !..

Bon. C'est amusant, très amusant même à deux joueurs en concurrence. Mais n'y-a-t-il pas une légère malhonnêteté à profiter du renom de Fantasy Zone pour promouvoir un jeu de

METROID

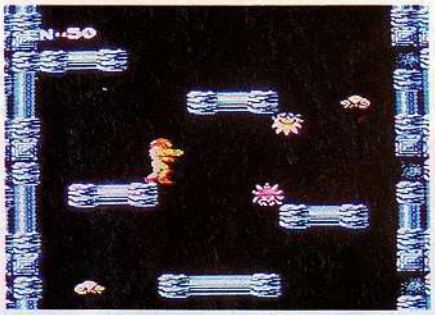
A la poursuite du cerveau vert

Ah, voilà un jeu d'aventure qui ne plaisante pas ! Dans Metroïd, l'ambiance est plutôt "hard" : le héros est un guerrier sauvage, en cuirasse électronique, armé jusqu'aux dents ; il évolue dans une immense forteresse souterraine aux murs sombres et humides (aussi glauques et organiques que dans Alien) ; et il cherche à atteindre et à détruire un cerveau géant, monstrueux, tout vert, qui palpite, et qui se défend bec et ongles... Auparavant, il va falloir traverser d'inquiétants couloirs, plonger dans des puits, escalader des fosses vertigineuses, et surtout rendre une petite visite à quatre monstres terrifiants, tapis au fond d'une salle. Un jeu abominable donc, qui réclame des nerfs d'acier, car la provision de points de vie du héros est absolument ridicule, chaque contact avec les êtres répugnants qui trainent ou rampent decidelà coûte très cher, et il y a de véritables horreurs, comme ces pinces d'écrevisses qui se décrochent du plafond pour descendre l'étrangler !

On ne conseillera donc pas cette cartouche aux joueurs sensibles, qui risquent de continuer à y jouer pendant leur sommeil ! Un seul signe de pitié de la part du programmeur : des mots de passe pour reprendre l'aventure plus loin quand on a franchi certaines étapes. Hélas, les étapes sont effroyablement longues ! Enfin, ne prenez pas peur, et faites connaissance avec les Kraid, Ripper, Skree Geruta et autres Zebbo, vous ne les oublierez pas de sitôt !

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.



WILD GUNMAN

Il était une fois dans l'Ouest

Ce jeu est idiot. Complètement idiot. Il se pratique avec le pistolet Nintendo. Vous vous mettez face à l'écran, debout, le bras pendant, le pistolet à la main. Sur fond de cactus, un bandit apparaît. Un mexicain avec un grand sombrero, par exemple. En haut de l'écran, vous voyez un chiffre. C'est le nombre de dixièmes de secondes au bout desquels le bandit va vous tirer dessus. C'est un duel : vous devez dégainer, viser, tirer et toucher avant l'ennemi. Question de réflexes. Question de sang-froid aussi : interdit de fusiller le malheureux avant qu'il ait montré un premier signe d'hostilité, traduit par un flash dans les yeux.
Bref, c'est aussi absurde qu'hilarant. Il y a des bandits lents, qui tirent après une seconde et demi, et des super-rapides, qui dégainent en trois dixièmes de seconde ! Une seconde version du jeu fait arriver simultanément deux bandits, qu'il faut exterminer tous les deux. Et souvent, ils ne tirent pas à la même vitesse...

La cartouche idéale pour se défouler.
(Cartouche Nintendo).

J.M.M.

POWER STRIKE

Tuez-les tous !

Sur SEGA, les jeux se suivent et se ressemblent, surtout lorsqu'il est question de "Shoot them up". Tenez, c'est pas compliqué : prenons une cartouche au hasard : Power Strike. Après l'avoir insérée dans la fente idoine, que voyons-nous ? Allons, j'attends... Que voyons-nous ? Bon, je vous donne la solution mais c'est la dernière fois. Et cessez de m'interrompre à tout bout de champ. Eh bien c'est très simple, nous ne voyons rien car nous avons oublié d'allumer la machine. Tsss... Trève de plaisanteries douteuses, commençons à décrire ce qui est affiché à l'écran. Il s'agit d'un vaisseau spatial. Ni trop grand ni trop petit, avec deux ailes, une queue et suffisamment d'armes pour détruire n'importe quelle vague d'envahisseurs extra-terrestres. Un vaisseau tout ce qu'il y a de plus banal, somme toute. Pour l'instant, le vaisseau en question survole un paysage aussi campagnard que verdâtre. Un champ de bataille, quoi... Les bruitages sont habituels et la musique plutôt réussie.Comme il se doit, l'écran scrolle verticalement. Les vaisseaux ennemis arrivent en sens inverse (ben tiens, j'aurais parlé de poursuivants, sinon). Ça et là, quelques cibles numérotées permettent au joueur d'obtenir de providentiels bonus s'il les abat à temps (les cibles, pas les bonus !). L'animation est fluide et les graphismes des appareils Aliens sympas mais sans plus. Les décors, eux aussi, sont tout ce qu'il y a de sobres, même s'ils s'améliorent dans les tableaux suivants : pas d'effet de relief, pas de couleurs vraiment gaies ni vibrantes. Pire - bien que l'ensemble du jeu soit dans les limites assez floues du raisonnable, notez-le- aucune ombre n'est représentée à l'écran, à croire que votre vaisseau fait du rase-motte ou qu'il vole très très haut. Le bon sens et l'honnêteté professionnelle m'obligent à trouver à cet excès d'altitude une explication au manque de détails. Le bon sens n'est pas bon styliste... Au niveau du jeu lui-même, rien de notable, si ce n'est la possibilité, en cas de destruction des trois vaisseaux dont on dispose à chaque partie, de reprendre le jeu au tableau où l'on s'est fait descendre en flammes. Les puristes et autre stakhanovistes du manche à balai pourront, quant à eux, reprendre la partie au début. C'est comme on veut quoi. Idem en ce qui concerne l'achat du logiciel.

Cartouche Sega

C.B.

LES ADAPTATIONS

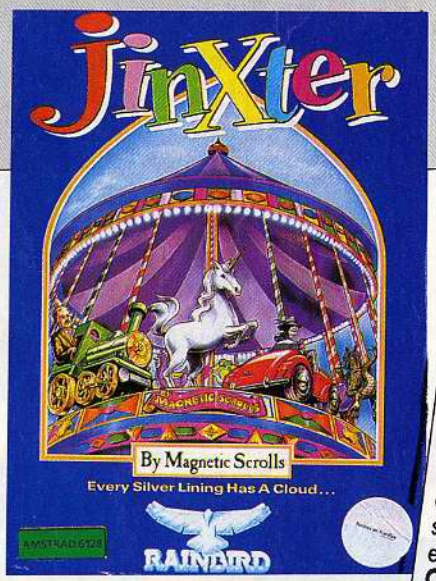
LES 3 STOOGES SUR PC

Les concepteurs font de gros efforts, en nous proposant une magnifique adaptation, pleine de couleurs et de sons digitalisés. Je me vois forcé d'aborder encore une fois le problème du mode EGA, cher aux PC et dont est muni le logiciel. Mais c'est malheureusement au détriment de la vitesse que vous pourrez évoluer tout en couleurs. En effet, la documentation nous signale qu'au cas où le jeu s'avèrerait trop lent en EGA, il faudrait le charger en CGA. Quel scandale !

Néanmoins, le programme est d'une excellente qualité quoiqu'un peu lent au chargement. Le contrôle au joystick, loin d'être omniprésent, reste rapide et l'animation excellente. Moe, Larry et Curly auront même réussi à repousser les limites de nos chères machines. Possesseurs de PC, n'hésitez plus...

Disquette Mindscape.

JINXTER SUR CPC



Les malheurs du poissard (Jinxter) seront les mêmes que vous possédiez un Atari ou un Amstrad. Bien sûr pour le CPC, les accès disquettes vont être intéressants, mais cela permettra à tous les microcéphales de réfléchir cinq secondes de plus. Même les dessins en mode zéro ont un charme pointillisme un peu curieux que ne renierait pas certains impressionnistes. Comme tous les Magnétiques Scrolls, voici donc encore une excellente adaptation pour aventuriers rigolards et anglophiles.

Disquette Rainbird

CALIFORNIA GAMES SUR MSX

Une excellente surprise : tous les California Games idéalement adaptés sur MSX ! Du surf, du skateboard, de la bicyclette acrobatique, du patin à roulettes, du freesbee sous le soleil étincelant d'un graphisme miraculeusement restitué... Il faut dire que la structure du programme, morcelé en cinq sous-programmes, permet, même avec 64 K, des prouesses graphiques interdites par un gros programme en un bloc. Mais peu importe : les mouvements sont souples, les personnages bien animés, les décors soignés, et les réactions aux commandes du joystick ou du clavier sont aussi bonnes que sur Amstrad, par exemple. Un programme fun-fun-fun.

Cassette EPYX

BADCAT SUR AMSTRAD CPC

Chapeau ! Bad Cat est passé des superbes versions de l'Atari et de l'Amiga à l'Amstrad sans perdre de poils ! Nous étions pourtant méfiants... Mais non, à part quelques décors plus grossièrement représentés, le jeu est intact. Et toujours génial : la traversée du parc, la moto, le combat fou dans l'arène, le petit voyage dans les égoûts, et la scène finale du bar sont fantastiques.

Disquette Go !

TRANTOR SUR MSX

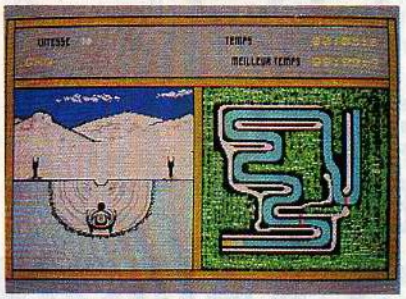
Le pauvre Trantor continue sur MSX sa mission impossible (ce soft, avec ses ascenseurs, son complexe souterrain, etc, rappelle terriblement le célèbre Impossible Mission) : retrouver un code secret et désactiver l'unité centrale méchante. Pas bien neuf, et pas très bien adapté : graphisme simplifié, un peu de lenteur dans l'action, et des bruitages simplistes. Nettement moins beau que sur Amstrad où, reconnaissons-le, les programmeurs s'étaient surpassés. Il fallait recommencer !

Cassette Go !

TOUT SCHUSS SUR THOMSON

Slalom, patinage de vitesse, saut à skis, descente, bobsleigh, biathlon, le menu est affiché. Du "Winter Games" classique, avec ce qu'il faut de neige et d'arrière-plans montagneux pour donner l'ambiance. Et pas franchement inférieur aux vedettes américaines du genre : à part l'animation souvent douteuse caractéristique des Thomson, voilà un bon petit soft bien adapté, marrant et tout.

Disquette FIL pour TO8, TO9, et TO9+

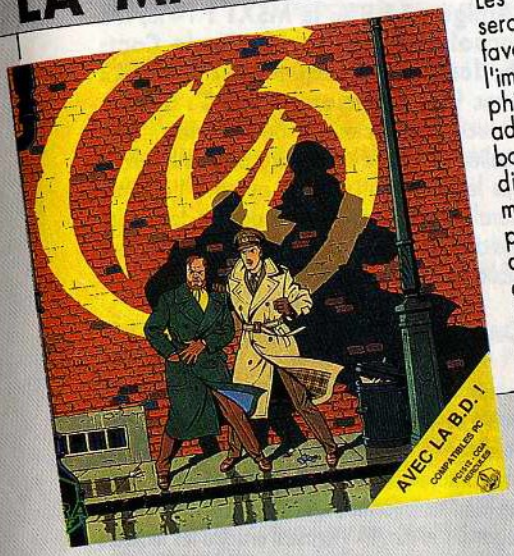


NORTHSTAR SUR ST

Northstar est un jeu d'arcade-aventure qui tournait à l'origine sur Amstrad CPC. Et il tournait plutôt bien, avec une très bonne animation des graphismes très colorés et bien faits. La version ST reprend tous ces éléments, mais, déception, sans grosses améliorations. Les couleurs et les graphismes sont assez réussis, mais quand même un peu trop criards : on n'arrive pas toujours à distinguer les ennemis qui surviennent. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais une adaptation un petit peu bâclée lui a fait perdre pas mal de son potentiel. Dommage, une fois de plus, que certains programmeurs ne se donnent pas la peine d'exploiter au maximum les (grandes) capacités du ST : Northstar ST aurait pu être excellent, il n'est finalement que bon, sans plus.

Disquette Gremlin

LA MARQUE JAUNE SUR PC



Les fans de cette bande dessinée seront ravis de retrouver leurs héros favoris (en sempiternelle prise avec l'immonde Olrik) avec le look et le graphisme chers à l'auteur. Il faut admettre que les graphistes ont eu le bon coup de tablette pour réaliser les différentes scènes du jeu. Là aussi, même si la plus grande partie du jeu se passe la nuit, il n'était pas indispensable d'omettre le mode EGA (ne serait-ce que pour me faire plaisir). Le jeu reste du même niveau que sur les autres machines.

Disquettes Cobra

IMPOSSIBLE MISSION 2 SUR PC

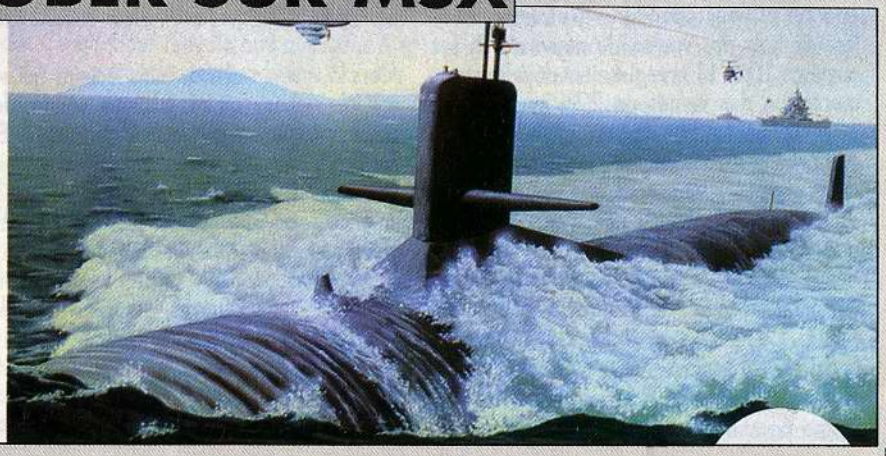
La mission dite "impossible" se poursuit sur PC. L'adaptation est irréprochable, pas de retard notable dans l'animation, pas de pixel qui manque. Les couleurs reprennent strictement la gamme originale. Que les pauvres possesseurs d'une simple carte monochrome ne se désespèrent pas : on joue très bien en noir-et-blanc. Rappelons qu'Impossible Mission 2 comporte huit tours à explorer : c'est énorme !

Disquette Epix

THE HUNT FOR RED OCTOBER SUR MSX

C'est reparti : le sous-marin nucléaire russe tente à nouveau de passer à l'Ouest, mais sur MSX cette fois ! On retrouve toutes les subtilités du jeu original, puisqu'il s'agit à la fois d'échapper à la flotte russe, de ne pas éveiller la méfiance de l'équipage, de ménager les machines, d'attaquer ou de fuir quand il faut, et de rejoindre la flotte américaine en faisant croire aux Russes que le Red October a été coulé ! Evidemment, l'affichage n'est pas aussi précis et somptueux que sur Atari et Amiga (les traces du Sonar sont particulièrement ratées), mais l'ensemble reste superbe et très agréablement jouable.

Cassette Grand Slam



SONDAGE

LE LECTEUR A TOUJOURS RAISON

La boîte aux lettres tremble et le facteur a la malaria : un sirocco passionnel souffle sur Micro News via le sondage et les PTT ; des milliers de lettres enthousiastes qui déferlent sur la rédaction et font trembler les pages du journal !

Ah mes p'tits salauds ! Vous parlez d'un retour de vacances ! Des milliers de sondages à ouvrir, à lire, à décortiquer, à analyser afin d'en faire une synthèse et de pouvoir faire évoluer le journal en tenant compte de vos suggestions. Sans compter vos plaintes, vos insultes, vos récriminations ! Non, ça c'est pas vrai : 99,99% de vos lettres sont positives sans parler de celles (très nombreuses) qui sont de véritables déclarations d'amour !
Commençons par le début...

Question n°1 : depuis quand lisez-vous Micro News ?

25% de nouveaux lecteurs qui découvrent le journal pour la première fois ! C'est énorme et nous attendons avec impatience les résultats des ventes du numéro 12. Les numéros 10 et 11 enregistraient déjà une augmentation des ventes de 22% par rapport au numéro 9 ! A titre de comparaison, l'un de nos principaux concurrents a annoncé fièrement avant les vacances une augmentation de ses ventes de 16,5% *pour l'année 87*, soit une augmentation mensuelle de 1,5%. Petit détail : depuis 87, il y a eu quatre nouveaux journaux en concurrence directe (dont Micro News). Ce même journal annonçait en mai le "game over" prochain de ses principaux concurrents et depuis, l'un de ses rédacteurs proclame partout que Micro News aura cessé d'exister "d'ici la fin de l'année". Et oui, nous donnons des cauchemars à certains de nos concurrents qui, finalement, ne supportent pas... la concurrence tout court, ce qui est attristant. Heureusement que nous ne faisons pas partie (comme eux) d'un important groupe de presse (avec toute la puissance que cela entraîne) car là ils sauteraient carrément par la fenêtre ! Pendant ce temps ce sont nos lecteurs qui sautent de joie à chaque nouveau numéro et, n'en déplaise à certains, Micro News sera là à Noël (et après) et il devrait alors flirter avec les 200 pages ! Pas trop mal comme faillite !
Le reste des lecteurs se répartit environ de moitié entre les fidèles du premier numéro et les autres depuis trois, quatre ou cinq numéros.

Question n°2 : quel ordinateur utilisez-vous ?

Alors là, nous avons certains lecteurs qui sont soit très riches, soit très allumés, soit les deux car ils possèdent plusieurs ordinateurs. Ex : Fabrice Dondeyne, de Beauvais, qui possède un Atari ST, un Amiga, un compatible PC et un Thomson MO5. Quelle santé ! Plus sobrement, certains d'entre vous ont un ordinateur 8 bits (Amstrad, MSX, Thomson, C64) plus une console de jeux. D'autres, enfin, ont gardé leur 8 bits après l'achat d'un ST ou d'un Amiga. La majeure partie a un seul ordinateur, on s'en serait douté.
Voici le résultat des courses... **L'Atari ST arrive en tête avec 26%, suivi de l'Amstrad CPC avec 19,65%, puis l'Amiga : 15,8%, le MSX1 : 14%, les consoles de jeux : 10,7%, le Commodore 64 ex-æquo avec le MSX2 avec 9%, Thomson : 8%, PC : 5,3%.**
Beaucoup de lecteurs avouent se servir d'un boulier, ce qui ne surprendra personne venant des lecteurs d'un journal où sévit l'ignoble Carali... Nous avons oublié de leur demander s'ils avaient fini de colorier tous les livres de leur bibliothèque...

Question n°3 : les périphériques.

Le moniteur couleur est très répandu, il est vrai que c'est un innapréciable facteur de paix et de sérénité, son acquisition étant inversement proportionnelle aux scènes de ménage dans les familles informatisées : "J'veux la télé pour regarder le film !" Viennent ensuite les lecteurs de disquettes et quelques imprimantes, pas trop nombreuses (on s'en aperçoit en déchiffrant le courrier des lecteurs et les Top Secret). On n'a pas fait de pourcentages, il faisait trop chaud...

Question n°4 : combien possédez-vous d'originaux ?

Bon, pour cette question et les deux suivantes, messieurs les éditeurs sont priés de se reporter directement non pas à la case départ (quoique pour certains... voir plus bas) mais à la question n°7. Ça peut leur éviter une grosse déprime, sans parler de la crise cardiaque....
La moyenne de nos lecteurs possède en effet seulement une vingtaine d'originaux, certains d'entre eux avouant même carrément ne pas savoir ce que c'est où n'en avoir jamais vus.
D'un autre côté, certains lecteurs demandent ce qu'est une copie, comme Ludovic Grousset, route de St Fraimbault, La Haie Traversaine, 53300 Ambrières les Vallées. (Nous

mettons son adresse afin que les éditeurs puissent lui envoyer une médaille).

Questions n°5 et 6 : et combien de copies pirates ?

Ben oui, il y en a un certain nombre... Nous avons déjà dit longuement ce que nous pensions du piratage lors de notre enquête des numéros 8 et 9. Nous avons aussi clairement exprimé notre opinion sur les prix trop élévés de la plupart des jeux (cf n°10 "La croisade des logiciels"). Nous ne reviendrons donc pas sur ces deux problème qui sont intimement liés. Soulignons quand même que pendant l'été, un éditeur a déposé son bilan et qu'il ne l'aurait peut-être pas fait sans le piratage. Il s'agit de Chip (Voyage au centre de la terre). Un rachat est en pourparlers...

Question n°7 : catégories de programmes.

Ce sont des jeux à 80%, on s'en serait douté.

Questions n°8, 9 et 10 : quels autres journaux lisez-vous et quel est votre journal préféré ?

Pour la lecture d'autres journaux, c'est très varié, et un grand nombre de lecteurs lisent plusieurs journaux micro à la fois...
Remarquons toutefois qu'une proportion relativement élevée de lecteurs confesse lire Penthouse, Playboy, Newlook. Ce qui crée un grave dilemne à la rédaction : ces lecteurs apprécient-ils Micro News et ses délires caraliesques parce qu'ils étaient déjà dépravés auparavant ou bien sommes-nous responsables de la corruption de ces âmes (qui étaient peut-être pures) et qui, maintenant, ne peuvent plus passer une journée sans leur dose de stupre et de perversion ? Grave question existentielle...
La majorité des lecteurs préfère Micro News aux autres journaux, certains nous mettent exæquo avec un autre journal, d'autres, enfin, nous placent derrière l'un de nos concurrents, souvent un vertical "car il ne parle que de ma machine".

Question n°11 : quel âge avez-vous ?

La moitié de nos lecteurs ont entre 15 et 20 ans, 11% ont entre 20 et 25 ans, 10% ont plus de 25 ans, avec bien sûr des exceptions : Jean Martin, de Villers les Nancy, est à 75 ans le doyen de nos lecteurs mais pas le moins inactif puisqu'il nous avait déjà écrit (courrier du n°9). Il se nomme lui-même pépé de Micro News". Jacques-Yves Roumeguère, de Paris, a 71 ans."A la casse" dit-il mais il semble en pleine forme (bonjour les copies !) et prépare même une thèse de doctorat !
29% de nos lecteurs ont moins de 15 ans, les plus jeunes ayant 12 ans environ. Ce ne sont pas non plus les moins inactifs au niveau du courrier. Ex : Marc Jacquiau, 13 ans (de Paron, dans le 89) vient de nous envoyer un excellent reportage sur les salles de jeu aux Etats-Unis et au Canada, avec toutes les dernières nouveautés. Cet article passera dans le prochain numéro.

Questions n°12 et 13 : combien gagnez-vous par an et combien dépensez-vous par mois pour la micro en général ?

La plus grande tranche d'âge de nos lecteurs se situant entre 15 et 20 ans, beaucoup gagnent moins de 5000 F par an... ou rien du tout because les études.
17% des lecteurs dépensent moins de 1000 F par mois pour la micro (softs, journaux), 44% dépensent moins de 300 F, 33% dépensent moins de 100 F et... 6% ne dépensent que 19 F, merci les gars !
Compte-tenu du prix moyen d'un soft (200 F), il n'y a donc que 17% de nos lecteurs qui peuvent (ou veulent) acheter plus d'un soft par mois. Ce qui nous renvoie aux questions 5 et 6... (On se croirait dans un jeu de l'oie).

Question n°15 : les listings.

30% des lecteurs ne tapent jamais les listings, 32% les tapent de temps en temps, 32% les tapent souvent et enfin 6% n'ont pas encore d'ordinateur, ou ont une console ou sont... manchots !
Les numéros hors-série semblent donc être la solution au problème des listings, afin de ne pas pénaliser les lecteurs qui ne s'y intéressent pas.

Question n°16 : les hors-séries.

Là c'est l'unanimité, ça branche presque tout le monde sauf... les rédacteurs du journal qui voient arriver avec effroi ce surcroît de travail, surtout que le journal augmente déjà régulièrement de volume ! Enfin, on va s'organiser et nous vous tiendrons au courant.

Questions n°17 et 19 : comment trouvez-vous le journal et son look ?

Unanimité plus qu'élogieuse, avec des compliments à faire rougir un vigneron bordelais.

Question n°18 : combien de temps votre ordinateur sert-il par jour ?

La moyenne se situe à deux/trois heures par jour, bravo ! Les lecteurs de Micro News sont des passionnés, on le savait !

Question n°21 : annotation des rubriques.

Les articles techniques, cours d'assembleur, montages, etc, ont des supporters mais ne font pas l'unanimité. Nous allons donc les reprendre à partir du prochain numéro mais sous une forme nouvelle : chaque machine aura son coin personnel et... bref vous ne devriez pas être déçus !
Prof. ST, Dr. Amiga, Samouraï Micro et Capitaine Pixel plaisent avant tout aux lecteurs concernés (of course), mais certains lecteurs ne sont pas trop sectaires et apprécient les rubriques des "autres". Ce n'est certes pas le cas d'un grand nombre d'utilisateurs Amiga et ST qui, s'ils ont un Amiga, trouvent Prof. ST nul, et inversement ! Sont-ce là les prémices d'une nouvelle guerre de religion ? Déjà qu'au journal, le prof et le docteur sont jaloux comme des singes et font un drame dès que

l'un a une page de plus que l'autre, ça promet !
Certaines rubriques sont plébiscitées : Top Secret, les tests de jeux, les news, le courrier, Insert Coin, les bancs d'essai et les dossiers.
Bonjour les Dragons ne branche pas tout le monde : exit.

Question n°22 : les jeux genre rébus, Micro Pursuit, enquêtes, etc.

Les réponses sont mitigées : 43% en voudraient dans chaque numéro, 38% de temps en temps, 11% jamais. Vous en aurez donc un peu et de temps en temps !

Question n°23 : regrettez-vous la disparition de certaines rubriques (ciné, vidéo, musique, B.D.) ?

Cette question était mal posée car chaque page d'une rubrique autre que micro prend forcément la place d'une page micro et nous pensons vous combler davantage en agrandissant les rubriques les plus populaires plutôt qu'en remettant des pages ciné, musique, etc. Pourtant, un grand nombre d'entre vous manifeste un intérêt certain pour ciné, vidéo, musique et télématique. Nous continuerons d'aborder ces domaines sous forme de news, surtout quand ils auront un rapport direct avec la micro, ex : le film Willow, dans les news du n°12.

Question n°24 : la pub.

Vaste sujet... La majorité d'entre vous pense "qu'il y en a juste ce qu'il faut". Certains trouvent qu'il y en a trop, d'autres pas assez. Ecoutons Jean Martin, le "Pépé de Micro News" : "Il n'y en a pas assez, car la pub vous fait vivre". Voilà, tout est dit, la voix de la sagesse a parlé. Sans pub, Micro News n'aurait qu'une vingtaine de pages en couleur (ou un peu plus en noir) ou alors coûterait deux ou trois fois plus cher. Comme ce n'est pas ce que vous désirez, il y a de la pub dans Micro News... Ceux qui trouvent qu'il y en a trop ne sont manifestement pas conscients des coûts d'un journal : ça coûte la peau des fesses... et même beaucoup plus encore ! Sur les 19 F du prix de vente, nous touchons environ 9 F ! (Alors que nous touchons l'intégralité des montants des abonnements). Certains lecteurs aiment bien les pubs. Ils pensent que les pages des éditeurs sont belles et percutantes et que celles des magasins informent sur les prix et les nouveautés. Et puis ne soyez pas timide ! Tous les magasins qui passent de la pub dans Micro News vous réserveront le meilleur accueil si vous y allez de notre part. Ils sont eux aussi, souvent, des fans du journal !

Il y a beaucoup plus de pub ce mois-ci et nous en sommes fort heureux ; Micro News est en train de devenir "le" journal branché de la micro et les annonceurs arrivent en force. L'argent apporté par la pub va nous donner les moyens de vous gâter encore plus ! Vous remarquerez que Micro News fait 148 pages ; la pub est en supplément, elle n'empiète pas sur le rédactionnel qui ne cesse de grossir depuis le début du journal.
Puisque nous parlons gros sous, voici plusieurs façons d'aider Micro News. D'abord en vous abonnant, tout le monde y gagne, du journal au lecteur qui paye moins cher.
Ensuite, lorsque vous commandez par correspondance, utilisez toujours le bon de commande de Micro News ou au moins mentionnez-le, même si vous lisez plusieurs journaux.
Et un troisième moyen, c'est, bien sûr, de faire connaître le journal autour de vous, ce qui vous permettra de faire une bonne action ! En effet, certains lecteurs qui viennent de découvrir le canard en font visiblement une maladie : "Ah la la, si seulement j'avais connu Micro News plus tôt..." (Aymeric Genty, de Montbrison), "J'ai découvert M.N. au n°8 et je regrette fortement de ne pas l'avoir découvert avant. Continuez votre magnifique travail." (André Savoie, de Verdun, Québec, Canada), "Je regrette de ne pas avoir connu M.N. plus tôt, j'apprécie beaucoup... Félicitations." (Jean-Charles Stalter, de Schirmeck), etc.

Question n°25 : les concours.

La grande majorité répond oui (à 83%). Que ne ferait-on pas pour gagner un logiciel (ou plus) !

Question n°26 : Carali.

Alors là c'est du délire à 100% où presque ! Des lettres d'amour, des dessins, des demandes de dédicace et des références à Hebdogiciel dont la disparition en a manifestement traumatisé plus d'un ! Alors désolé pour les deux ou trois lecteurs qui n'aiment pas Carali, mais les dessins de Carali dans Micro News, vous allez en prendre plein la gueule !

Question n°27 : logiciels pro.

Principale réponse : "Faut voir..." Prudents les mecs, ils sont là pour s'éclater, faut pas venir les gonfler mais enfin ça peut servir un jour, on sait jamais...

Question n°29 : allez-vous changer d'ordinateur ?

Beaucoup de réponses affirmatives parmi les possesseurs de 8 bits qui en profitent souvent pour nous demander conseil : ST ou Amiga ? Ces lecteurs fantasment souvent sur l'Amiga mais sont refroidis par le prix, on les comprend... Par contre, les possesseurs de ST et d'Amiga sont souvent choqués par cette question : "Moi, échanger mon baril d'Amiga contre une autre lessive, ça va pas la tête" ? Et puis, il y a les fidèles qui préféreraient se faire couper un doigt plutôt que de trahir leur CPC, MSX, C64 ou console Sega ou Nintendo.
Bref, le genre de question qu'il vaut mieux poser par correspondance pour éviter de se faire claquer...

Question n°30 : votre espace libre pour vous défouler !

A part quelques très rares grincheux, c'est carrément l'amour passion ! Jugez plutôt...
Jocelyn Ducasse, de Léognan, demande carrément 3250 pages !
Gérald Duquesnoy, de Angres, écrit : "Quand l'Hebdo est mort, j'allais me suicider mais je me suis consolé grâce à Micro News !"
Deux autres lecteurs (je n'ai pas leurs lettres sous la main) écrivent très sérieusement : "Si Micro News arrêtait de paraître, je ne sais pas ce que je deviendrais."
Allons, allons, reprenez-vous que diable, un de perdu, zéro de retrouvé !
Laurent Buresi, de Strasbourg, envoie un poème à Isabelle : "Il y a dans mon cœur, un p'tit peu de bonheur, je voudrais t'en donner si tu voulais m'aimer, quand j'entends ton prénom, mon cœur bat si fort," etc.
Un autre lecteur demande Isabelle nue en cou-

verture, mais je ne retrouve pas sa lettre. Ni celle d'un jeune lecteur qui demande des couvertures moins osées car : "J'ai eu du mal à pouvoir acheter le n°10."

Marc Marseloo, de Vitry en Artois, demande des tee-shirts MNS (Micro News Satisfaction) pour draguer l'été.

Arnaud Ancrner, de Mantes-la-Ville, est frappé : "J'achète le premier numéro et là "paf" : je suis frappé par la grandeur de votre revue. Ça fait mal... Tout est parfait. Si je gagne un logiciel je m'abonne, sinon j'achète Crade-Mag (du chantage ? Où ça ?)."

David Guérin a essayé de draguer sur la plage avec la B.D. de Carali : "C'est nul, attends que je t'attrapes, Carali ! Non, je rigole et youpi !"

Philippe Genty, de Limoges, a l'air d'avoir la forme : "Génial, super, dément, explosif, électrocutant, jouissif, marrant, hypermerveilleux, hourra !"

Stéphanie Alberi, d'Argentière : "Micro News : 1ère page ça jette. Le reste : idem. O.K. j'achète. Quoi, seulement 19 balles, ils sont fous ! O.K. je vais pas faire toute une histoire mais seulement : bravo ! Enfin un mag sympa avec un look d'enfer. Waouh ! Micro News c'est dément !"

Michel Henry, de Tournai, nous envoie un dessin où on le voit balançant sa mère par la fenêtre, afin de pouvoir lire Micro News en paix !

Hello Maman Henry, ça va, t'es encore là ?

Sébastien Morelon, de Bourg-en-Bresse, nous confond avec Pif Gadget : "J'aimerais bien que chaque mois vous mettiez un gadget dans votre magazine : pochette pour disquette, lunette 3D, etc."

Ben voyons, surtout avec Carali, on imagine bien le genre de gadget auquel on aurait droit, ainsi que l'interdiction d'affichage qui suivrait illico !

Jean-Luc Royer, de Malzeville, voudrait une cinquantaine de pages pour Top Secret. Ça, c'est du domaine des possibilités...

Pour **Jean-Christophe Priol**, de Le Cruibinec, la découverte récente du journal fut une véritable révélation : "Lorsque je suis rentré dans la librairie, je ne savais pas quelle revue acheter, etc."

Cédric Casseron, du Havre, confesse : "En général, je profite des droits de parole pour enfoncer les journaux, mais là vous êtes trop fort, vraiment vous m'épatez. Un magazine aussi diversifié, tant de couleurs et ce petit brin d'humour pour corsé le tout. Encore bravo !"

Ludovic Aubourg, de Harfleur, nous envoie une hard-copy géniale où l'on voit un perroquet assis sur les toilettes en train de lire Micro News, avec une image digitalisée très "chaude" en couverture !

Yves Dossetto, de Marseille, donne dans le sado-maso : " Oh toi Micro News, Bible du micro, génial Dieu du listing, accorde-moi l'honneur de te regarder dans les yeux, moi le gentil doporte qui t'idolâtre (si, si, j'insiste)."

Laurent Bigot, de Cellettes, écrit (entre autres compliments) : "Micro News a les meilleures relations du journal au lecteur. C'est une espèce de famille."

Pour **David Cren**, de Bordeaux, c'est carrément l'orgasme : "Argh, rahaa lovely, again, again, again... I love you, I want you, I kiss you, I... hum, excusez-moi !"

Et il y a tous les autres, les adorables qui nous envoient des compliments si élogieux que ça nous gêne de les reproduire ici : **Michel Hofmann, Xavier Perrier, Martin Grioche, André Savoie, Thomas Chanzy, Pascal Julian, Emmanuel Chavane, Philippe Michel, David Donabedian, Yann Blaise, Antoine Buonaguini, Chafik Morzak, Fabien Pardina, Michel Martinez, Bruno Filippi, Jean-Charles Savelli, Nicolas Fortin, Frédéric Di Mascio, Stéphane Di Césaré, Charles-Louis Leconte, Florent De Pol, Jean-Marc Inesta, Christophe Delacroix, Sébastien Chrétiennot, William Megel, Benoît Diard, Charles-Jean Giudicelli, Cédric Casseron, Grégory Barbot, Arnaud Baron, Jean-Noël Lambert, Thomas Papadopoulos, Laurent Vanhove, Benoit Brenne, Jean-Marie Darme, Mehdi Belhouchet, Franck Pernel, Nicolas Million, Romain Pellissier, Boris Warinsko, Pierre Angeli...** , stop, j'en peux plus, fait trop chaud, toutes mes excuses à ceux qui ne sont pas cités (et ils sont nombreux). Juste encore un lecteur, **James Monin**, de La Chapelle St Luc, qui traduit le sentiment général par ces trois mots : "Je vous aime !"

CONCLUSION

D'abord, merci mille fois pour cette avalanche de réponses enthousiastes ! C'est vrai que beaucoup ont écrit dans l'espoir de gagner un soft (ils n'en ont d'ailleurs pas fait mystère). N'empêche... dans la grande majorité vos réponses font preuve d'un élan, d'une chaleur et d'une spontanéité qui ne trompent pas. Ça nous a fait vraiment plaisir. Merci aussi à tous nos lecteurs belges, suisses, canadiens, espagnols, italiens ; c'est sympa de constater que la micro fait tomber les frontières ! Toutes vos lettres et vos encouragements nous sont très précieux et nous permettent, souvent, de traverser les moments difficiles. Après tout, c'est pour vous que nous écrivons et le contact est indispensable (surtout que nous tenons absolument à ce que vous participiez au journal). Déjà, dans ce numéro, nous avons tenu compte de vos remarques. Vos rubriques préférées ont pris de l'ampleur : Top Secret, les news, Insert Coin. Les jeux sont notés et une indication de prix est donnée, comme vous avez été nombreux à nous le demander. Les disponibilités sur tous les ordinateurs sont indiquées ainsi que les dates de sortie, lorsqu'elles sont données par les éditeurs (ne pas trop les prendre à la lettre).

"Un peu trop fouillis", c'est un reproche que vous avez été nombreux à nous adresser. Nous vous promettons d'y remédier et nous avons fait un effort dans ce sens avec les annotations déjà citées. Quelques lecteurs nous reprochent aussi le manque de news sur Apple. C'est vrai, mais la firme au fruit a toujours été très avare d'informations avec la presse ludique. Si un de nos lecteurs se sent capable d'animer une petite rubrique Apple, nous sommes preneurs !

LA FÉE EXXOS

Et les 200 jeux ? Ça fait penser à un sketch de Thierry Le Luron imitant Mitterand au lendemain des élections : "J'ai une pensée émue ce soir pour celles et ceux qui ont cru en mes promesses. Ces promesses, je les ai faites... je continuerai à les faire. Chose promise, chômdu !" Alors comme ça, vous avez été assez naïfs pour croire à ces 200 jeux ?

Non, trève de plaisanterie, ces jeux vous allez les avoir et le tirage aura lieu bientôt. Mais n'oublions pas que 150 jeux sont offerts par **Exxos** (ex Ere Informatique), c'est donc avec eux que nous ferons le tirage au sort : la liste des gagnants et les photos du tirage seront dans le prochain numéro !

Finalement le mot de la fin, c'est vraiment **Exxos**... Tout ce que vous avez demandé dans le sondage, vous l'avez déjà un peu dans ce numéro et vous l'aurez encore plus dans les suivants : la fée Micro News *exauce* tous vos vœux. Et en plus, Exxos va faire pleuvoir sur un grand nombre d'entre vous une ondée de logiciels.

Micro News, c'est magique !

Jean-Michel Berté

VideoCenter MSX

89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

Promotions

LOGICIELS :

MACADAM BUMPER (K7/D)	75 F/120 F
LA GESTE D'ARTILLAC (K7)	95 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ (K7)	95 F
LE CUBE BASIC (4 K7)	149 F
MACROHIT (ASSEMBLEUR MSX1 - K7)	120 F
TEX (K7/D)	95 F/120 F
L'HERITAGE (K7/D)	95 F/120 F
LES PASSAGERS DU VENT (D/MSX2)	120 F
SOFT MANAGER (D)	120 F
BRIDGE (K7)	95 F
TNT (D/MSX2)	149 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (D)	120 F
KID KIT (L'HERITAGE, PYROMAN, le Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) (K7/D)	250 F
SORCERY	75 F
LODE RUNNER (D)	120 F

LIVRES

Assembleur et Périphériques des MSX	90 F
La DECOUVERTE des MSX	90 F
Clefs Pour MSX	120 F
Trucs et Astuces Pour MSX	120 F
102 Programmes Pour MSX	90 F

Cartouches en exclusivité. Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ALIENS - 1 MEGA	390 F
ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	160 F
CASTLE EXCELLENT	260 F
CROSS BLAIM	230 F
DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	260 F
FINAL ZONE	190 F
* FIRE BALL MSX2 - 1 MEGA	390 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	260 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	160 F
MONSTER'S FAIR	160 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	260 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	260 F
VAXOL	260 F
* DRAGON SLAYER 4 - MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	390 F

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 :	990 F
PHILIPS NMS 8220 MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K : livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	3 490 F
PHILIPS NMS 8280 2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

PUBLISET - SPÉCIAL P.A.O.

1 ORDINATEUR NMS 8245
+ 1 imprimante NMS 1431
+ 1 souris NMS 3810
+ 1 logiciel de P.A.O. DYNAMIC Publisher
+ 1 MONITEUR ...

VERSION MONOCHROME avec Moniteur VS0040 :	6 490 F
VERSION COULEUR avec MONITEUR VS0080 :	7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8802 (300 x 285) : 1 990 F

PHILIPS VS 0080 (600X285) : 2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

YAMAHA FD03 (SF/360 K) 1 790 F

DISQUETTES PAR 10

3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR :	990 F
PHILIPS NMS 1421 :	2 290 F
PHILIPS NMS 1431 :	2 890 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir)	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
QUICKSHOT VII :	79 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
QUICKJOY (microswitch) :	159 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
* SOURIS	390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 428 (les 2) :	119 F
RUBAN COMPATIBLE SBC 436 :	90 F
RUBAN COMPATIBLE PRK M09 :	49 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F

☞

TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
BRAS ROBOT SV 2000 : 590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 175 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

ALPHA BLASTER
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF
CAN OF WORMS
DROME
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
HOPPER
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FINDERS KEEPERS
FORMULA ONE SIMULATOR
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OCTOPUSS
OH SHIT
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
SPRINTER
SPY STORY
STORM
STORM BRINGER
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
TRAILBLAZER
VESTRON
VIDEO POKER
VOIDRUNNER

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CUBIT
D-DAY
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PENTAGRAM
PUNCHY
SNAKE RUNNER
TOP ROLLER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

* ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AU REVOIR MONTY
BATMAN
* CALIFORNIA GAMES
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
GUNFRIGHT
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
* INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
RUNNER
* TRANTOR
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE

CASSETTES PRIX DIVERS

* ELITE 120 F
* GUNSMOKE 120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ 165 F
MANDRAGORE 165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE 165 F
* TERRAMEX 120 F
* THE HUNT FOR RED OCTOBER 120 F
* VENON STRIKE BACK 120 F
* WORLD GAMES 120 F

COMPILATIONS

COMPILATION 5 95 F/120 F
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6 95 F/95 F
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7 95 F/120 F
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

* FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION
DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

REGATE 149 F/149 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
BOSCONIAN
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOXING
* F1 SPIRIT
FOOTBALL
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
* SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

* ANDOROGYNUS (1 MEGA) 290 F
* DEEP FOREST 230 F
EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2) 230 F
HOLE IN ONE SPECIAL 230 F
METAL GEAR 290 F
VAMPIRE KILLER 290 F
* USAS (1 MEGA) 290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
* THEXDER

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K) 290 F
BREAKER 149 F
CHOPPER 2 145 F
* CRAFTON & XUNK 190 F
* FINAL COUNT DOWN 149 F
INFINI 190 F
LEATHER SKIRTS 190 F
* MAJINKYU (720 K) 260 F
* PLAY HOUSE STRIP POKER 149 F
RAD-X 149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM 190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA 190 F
THUNDERBALL 145 F
WORLD GOLF 190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
* FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS 190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE 179 F
MUE (C) 99 F
MUSIX 95 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 2 195 F
LOS GUSANITOS 165 F
MICROPROCESSEUR 99 F
MASTERVOICE WORDSTORE 99 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2 175 F
TEMPO TYPING (MSX2) (D) 190 F
* LE SQUELETTE (MSX2) (D) 195 F

❋ JEU DES CONNAISSANCES (MSX2) (D)	195 F
❋ LA DIGESTION, LES DENTS (MSX2) (D)	195 F
❋ LA RESPIRATION (MSX2) (D)	195 F
❋ GÉOGRAPHIE DE LA TERRE (MSX2) (D)	195 F
❋ ENSEIGNEMENT PRÉSCOLAIRE (- de 6 ans) (MSX2) (D)	195 F
❋ LES OISEAUX (MSX2/D)	195 F
❋ LA CIRCULATION du Sang (MSX2/D)	195 F
❋ LES ORGANES des Sens (MSX2/D)	195 F
❋ ANATOMIE de L'homme (MSX2/D)	195 F
❋ Géographie de l'EUROPE (MSX2/D)	195 F
❋ RALLY du SAVOIR (MSX2/D)	195 F
❋ Puzzle 1 - PRESCOLAIRE (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (MSX 2) (D)	590 F
CHEESE II (MSX 2) (D)	290 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II (C) + TRACK BALL	490 F
KATUVU	149 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
DAMBUSTER	120 F
❋ 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	149 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC	159 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION (D)	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT (D)	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2) (D)	320 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM **490 F**

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F
PRATIQUE DU MSX2	185 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + Hang on + 1 jeu au choix : Fig Fighter ou Teddy Boy :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F
ACCÉLÉRATEUR	129 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GLOBAL DEFENSE

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ALIEN SYNDROME
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D

AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. N'oubliez pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier.

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX**. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**.

Nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

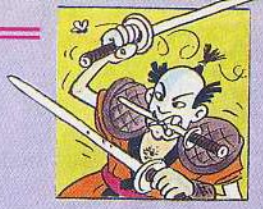
Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
_____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____
Marque d'ordinateur MSX _____

❑ Je vous commande le matériel suivant : _____
_____
_____
_____
_____

Pour un prix de : _____
❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL _____

❋ = Nouveauté

☞



SAMOURAÏ MICRO

MSX - SEGA - NINTENDO - NEC

Cette fois-ci, Samouraï Micro m'a donné rendez-vous dans un dojo de zazen. Le zazen, c'est la méditation assise des maîtres zen qui permet que cesse le flot incontrôlé des pensées. Le pratiquant peut ainsi plonger dans sa nature véritable, ce qui lui permet d'agir spontanément, en accord avec tout son être (indispensable dans les arts martiaux). C'est quitter l'esprit pour mieux le comprendre car il est "comme un œil qui voit, mais incapable de se voir lui-même". Je commence à comprendre pourquoi Samouraï Micro me donne toujours rendez-vous dans des dojos japonais et non pas dans des lieux d'informatique...

Samouraï Micro : Je désire, avant d'aborder le reste, vous familiariser un peu avec les bases de l'âme japonaise. Il est important de ne pas confondre le menu et le repas : le zen est à la base de toutes les activités japonaises. Vous ne comprendrez rien aux Japonais si vous n'acceptez pas cette idée. Je vois que ce mois-ci vous avez reçu des champions de karaté et de judo, ce ne sont pas eux qui vont me contredire, le zen étant à la base des arts martiaux. Aujourd'hui, je vais vous parler de Konami. Je pense que vous allez avoir des surprises car il est très difficile pour des Français de comprendre comment fonctionne une compagnie japonaise. Toutefois, les utilisateurs de micro sont certainement plus aptes que d'autres à accepter la nouveauté car même s'ils n'en sont pas toujours conscients, ils sont très ouverts intérieurement.

Micro News : *Merci pour nos lecteurs !*

Samouraï Micro : Bon, bon, continuons... La société Konami a été créée en 1969 et elle emploie aujourd'hui 350 personnes, avec une moyenne d'âge de 26 ans. Son président, Fumihiro Hishikawa, a 63 ans et il fait tous les jours 10 kilomètres de jogging, quelque soit le temps. Si vous voulez connaître les secrets des prochains jeux Konami, mettez-vous en tenue de jogging et rencontrez-le lorsqu'il est à Paris. C'est facile, il fait son jogging à six heures du matin en partant de son hôtel (le Méridien, Porte Maillot) jusqu'à la Place de la Concorde.

Micro News : *Quand vient-il à Paris ?*

Samouraï Micro : Là, vous devenez indiscret... Voulez-vous que nous partions pour une visite guidée de Konami au Japon ?

Micro News : *Oh oui, oh oui !*

Samouraï Micro : Les bureaux de Konami sont situés dans plusieurs endroits : la section publication/vidéo/développement est située à Tokyo, la production a lieu à Osaka (non loin de l'unité responsable du design) et les bureaux principaux sont à Kobe.

Fumihiro Hishikawa a de quoi être fier du nouvel immeuble de Tokyo qui fait plus de vingt étages, avec des immenses halls d'entrée en marbre. Il y a un patio à l'intérieur, décoré de plantes et tous les bureaux sont sous le signe de la clarté et de la propreté. C'est en fait aussi luxueux qu'un grand hôtel et d'ailleurs, s'ils le désirent, les employés peuvent y passer la nuit. Ils disposent de chambres, d'un restaurant, de salles de gymnastique et de musculation, de saunas. Les architectes ont voulu en faire avant tout un lieu qui favorise la créativité.

▲ *Fumihiro Hishikawa*

La plupart des compagnies japonaises ont un credo qui résume brièvement la philosophie dela société. Voici celui de Konami : "Les gens sont la seule source de brillance. Pensez d'une manière cosmique, dédiez vos efforts, laissez vos émotions circuler librement. Dirigez le flot de votre créativité vers le futur."

Micro News : *Ce n'est plus du business, c'est du mysticisme !*

Samouraï Micro : C'est du business à la japonaise, le zen est dedans ! Mais la

plus grosse insulte que vous puissiez faire à un maître zen, c'est de le qualifier de mystique. Ça n'a rien à voir, le zen est tout entier tourné vers la vie et l'instant présent, vers l'action. En prenant du recul par rapport aux pensées (l'esprit), on arrive à être vraiment dans le présent, ce qui est une forme d'immortalité. "Ici et maintenant" est une expression zen qui a d'ailleurs été reprise par votre président, pour un de ses livres... Mais il n'y a ni dogmes ni croyances. Ce n'est pas une religion.

Micro News : C'est compliqué tout ça...

Samouraï Micro : Non, c'est vous qui êtes compliqué. Le zen est un retour aux sources, à l'énergie fondamentale qui est à l'origine de toute chose, à la simplicité de la vie. Il faut apprendre à désapprendre, ce qui n'est pas toujours facile, surtout pour un occidental qui pense trop et qui s'identifie à son mental... Pourtant, s'il était né dans une autre famille ou dans un autre pays, son langage, sa mentalité, sa manière d'être et de penser seraient différentes, ce ne peut donc être là sa véritable nature. Si l'on pense que l'on n'est que sa pensée, l'expérience de la non-pensée est terrifiante. "Faire zazen, c'est rentrer dans son cercueil" disait le maître Deshimaru.

Micro News : C'est pas très gai tout ça...

Samouraï Micro : La mort est inévitable... Par les exercices zen, on expérimente la mort du soi, la fin de la pensée. Chaque instant est une mort et une

renaissance, rien ne se crée, rien ne se perd. Il n'y a pas d'angoisse à avoir, par-delà la mort il y a une énergie enthousiasmante. Cette énergie, les différentes pratiques issues du zen permettent de la fréquenter, de se recharger

dessus. La plupart des Japonais, qu'ils en soient conscients ou non, sont imprégnés par cette culture et c'est l'explication de leur force. Regardez où en était le Japon en 1945. Vous imaginez ce que c'est de perdre une guerre après avoir reçu une bombe atomique ? Et regardez maintenant...

Micro News : Pourtant "l'endaka", la hausse du yen face au dollar (+72% depuis septembre 85) a été, pour le Japon, une menace aussi grave que les deux grands chocs pétroliers.

Samouraï Micro : Justement, c'est un exemple parfait de notre force et de notre faculté d'adaptation. En seulement deux années, nous avons réussi à inverser cette tendance en multipliant les implantations à l'étranger. Les investissements hors de nos frontières ont augmenté de 70% en 1986 et ce rythme a été maintenu en 87 et se poursuit encore aujourd'hui ! Un quart des postes de télévision sont fabriqués hors du Japon et, dans cinq ans, ce devrait être la moitié. Pour revenir à Konami, les ventes ont plus que doublé en trois ans (19 billions de yens en 87) et les bénéfices 87 étaient de 4,6 billions de yens.

Micro News : Quels sont les perspectives de Konami dans le proche futur ?

Samouraï Micro : Laissons la parole à Fumihiro Hishikawa... "On dit que notre société n'a ni précédents, ni références, ce qui représente un immense défi sur le plan créatif. Les perspectives de Konami pour le futur sont basées sur le potentiel créatif des jeunes, associé à une très haute technologie.
Nos trois principaux atouts -des gens de talent, à qui nous laissons une grande liberté créatrice, dans une structure très bien organisée- sont intégrés dans notre compagnie jeune et dynamique avec une vision du futur très ouverte."

Micro News : Quels sont les prochains nouveaux jeux Konami sur MSX ?

Samouraï Micro : Les deux grandes nouveautés de la rentrée seront **Parodius** et **King's Valley 2**. Parodius sera un jeu d'espace qui réunira les principaux héros Konami (le pingouin, Popollon, le samouraï) dans une mégarom MSX1. King's Valley 2 sera disponible en deux versions : MSX1 et MSX2. On attend également pour MSX2 une nouvelle cartouche **Games Master 2**, un **Baseball** et un jeu intitulé **Rack 'em Up**, qui a été testé dans "Insert Coin" du n°11 sous le nom de Break Shot.
La suite de Nemesis et Salamander s'appellera **Vulcan Venture**. Il y aura sept mondes différents à explorer, avec plein de nouveaux gimmicks dont une douzaine d'armes différentes !
Pour le moment, la sortie de **Knightmare 3** a été repoussée mais un jeu Konami fait fureur au Japon, il s'agit de **Snatcher**, en disquette 3.5", mais il s'agit d'un jeu d'aventure dont l'importation semble aléatoire.

Micro News : Puisque vous en avez parlé, y a-t-il des nouveautés Konami en jeux d'arcade ?

Samouraï Micro : Bien sûr. Deux titres devraient faire parler d'eux : **Main Event** et **Checker Flight**, que vous

découvrirez bientôt dans "Insert Coin". Le premier est un jeu de catch et le deuxième une course de voitures inspirée de F1 Spirit. La nouvelle tendance est d'ailleurs de faire des conversions en arcade à partir des jeux pour ordinateurs, ce qui est le contraire de ce qui se faisait auparavant.

Certains lecteurs de Micro News désirent peut-être devenir membres du **Konami Software Club** anglais qui édite une lettre mensuelle dans laquelle ils trouveront des trucs de jeu, des informations sur les jeux à venir, des lettres d'autres utilisateurs, des tests de jeux, des concours, etc. Attention, cette lettre mensuelle ne parle pas seulement de MSX mais aussi de tous les jeux Konami, aussi bien en arcade que sur Nintendo. Le montant de la cotisation annuelle est de £8.50, payable seulement par mandat international en livres sterling : Konami Software Club, Bank Building, Bank Street, Newton Abbot, Devon, TQ12 2JL, Angleterre.

Signalons également que Konami a demandé à l'importateur officiel français, Maubert Electronic, de prendre les mesures nécessaires pour combattre le piratage en France. Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous a pas prévenus, OK ? Ceux qui prennent le train en marche peuvent se procurer les numéros 8 et 9 du journal, qui contiennent une enquête complète sur le piratage.

Micro News : En dehors de Konami, quoi d'autre sur MSX au Japon ?

Samouraï Micro : Tout d'abord, la sortie du célèbre **R-Type**, déjà testé dans le journal pour la console NEC et dans "Insert Coin". Puis la sortie d'**Aleste** en mégarom MSX2, un jeu qui rappelle un peu Laydock et qui sera testé sur la console SEGA dans le prochain numéro. Chez T&Soft, signalons **Psy-O-Blade**, pour MSX2, un jeu d'arcade et d'espionnage.

Micro News : Des dates de sortie pour la France ?

Samouraï Micro : Alors ça, c'est une autre histoire...

Micro News : C'est vrai qu'ici nous faisons un journal. Nous ne vendons pas, nous n'importons pas, nous nous contentons d'informer, de tester les jeux, de tenir les lecteurs informés. Or, par rapport au MSX, ça commence à devenir un vrai casse-tête...japonais : certains lecteurs se plaignent que nous testons des jeux qui ne sont pas encore disponibles en France pendant que d'autres nous demandent de leur parler des nouveautés japonaises !

Il y a une désaffection totale des éditeurs français pour le MSX et certains lecteurs sont furieux car, d'après eux, nous sommes des traîtres qui ne parlons pas assez du MSX. Mais, une fois encore, nous ne pouvons pas parler d'une actualité qui n'existe pas ! Nous ne demanderions pas mieux que de tester 50 nouveautés MSX par mois mais si elles ne sont pas là, nous ne pouvons quand même pas les inventer ! (Heureusement que nous ne faisons pas un journal genre "Détective" car avec des raisonnements pareils, certains lecteurs nous demanderaient d'aller assassiner les gens dans les périodes creuses, histoire de faire de la copie !).

D'autres lecteurs font référence au journal Micros MSX qui, lui, "ne parle que de MSX". Evidemment, c'était un "mensuel" qui sortait tous les neuf mois ! En neuf mois, il se passe plus de choses qu'en un mois, ça permet de mieux remplir son numéro. C'est ce que nous allons faire avec les numéros hors-série, où

nous condenserons plusieurs mois d'actualité. Et puis les choses changent vite dans la micro : à l'époque de Micros MSX, l'actualité du MSX n'avait rien à voir avec ce qu'elle est aujourd'hui. Signalons aux nostalgiques de ce journal que leur attente du prochain numéro risque d'être encore plus longue, car Micros MSX n'existe plus et a déposé son bilan. De toute façon, en France, un journal ne traitant que du MSX n'est pas viable. Ça peut durer quelques temps, mais c'est tout. Nous reviendrons en détail (dans le hors-série) sur l'histoire du MSX et les raisons de son échec en France.

Samouraï Micro : Et pan ! C'est bien ça fiston, faut toujours mettre les choses au point. C'est ce que disait mon grand-père qui était shogun au siècle dernier. Avec son sabre, il coupait son adversaire en deux en 3/4 de seconde...

Micro News : (Quelle famille...) Bon, merci Samouraï Micro, rendez-vous le mois prochain !

Suite page 142

PROCHAIN NUMÉRO

Le mois prochain, nous testerons les jeux MSX suivants (ils sont disponibles en France !) : Rastan Saga, Druid, Ninja Kun... et bien d'autres ! La maison ne reculant devant aucun sacrifice, nous vous offrirons également un **spécial SONY** avec tous les secrets de son célèbre PDG, Akio Morita. Tout ce que vous n'avez jamais voulu savoir (et c'est un tort) sur : sa fille (rha lovely...), son hélicoptère, ses voitures, ses goûts et ses couleurs, le Walkman vidéo à magnétoscope incorporé (c'est pas un gag !) et le nouveau mini-disque laser (8 centimètres de diamètre et 500 mégaoctets) !

Samouraï Micro, c'est trop ! ■

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

L'intérêt des vacances, c'est que les gens en reviennent reposés et avec une foule de détails amusants à raconter. Généralement, ça parle de sable chaud, de plage, de drague et de tout les petits riens qui rendent supportable l'éloignement d'avec sa machine préférée, puisque le portable ST n'est pas encore dispo. Ça, c'est pour les gens normaux. Prof ST, lui, semble avoir passé ses vacances entre un 68000 et une pile de disquettes. Pour notre plus grand plaisir, certes, mais le pôvret n'est même pas bronzé : il est vert, et sa raison semble avoir définitivement sombré.

Micro News : *Alors Prof, ces "vacances" ?*

Professeur ST : **Star Ray**, de **Logotron**, arrive. Aussi beau que sur AMIGA (et toc !) puisque reprogrammé par Steve BAK (Monsieur GOLDRUNNER). Imaginez que ce type a réussi l'exploit d'afficher sept scrollings simmultanés. A l'écran, ça nous donne donc un jeu d'arcade hyper beau. Vous connaissez le principe, un appareil quelconque (ici un vaisseau spatial) se promène, vu de côté dans un paysage scrollant. Ben voilà, z'avez tout compris : c'est pareil mais en sept fois mieux, du reste, c'est là que j'ai passé mes vacances.

Micro News : *Curieux endroit, non ? (Surtout, ne pas le contrarier, il pourait devenir dangereux).*

Professeur ST : Pas eu le choix ! Ma voiture est tombée en panne. Je l'avais achetée sur sa bonne mine, comme les voitures du catastrophique **Indy 500**. Dans cette simulation de course dont l'éditeur ne sera pas dénoncé, la page de présentation laisse augurer d'un super jeu. Le temps de choisir son véhicule dans un menu digne des plus grands, et pfffuit... c'est moche, lent et tremblotant. Beuark !

Micro News : *Allons Professeur, ne vous laissez pas abattre pour si peu et parlez-nous plutôt de la suite.*

Professeur ST : **Summer Olympiades** de **Tynesoft** est bien plus que le énième clone de la série d'Epyx. Si les jeux proposés n'ont rien d'originaux, l'ensemble a toutefois le mérite d'être bien ficelé et de comporter des graphismes, heu, waow. Par exemple le 110 m haies : le stade est représenté vu de haut, admettons à 45°. Lorsque la course commence, l'angle de vision change, comme si la caméra nous montrant la scène se baissait. Un autre exemple, le plongeon : la piscine comporte un fond transparent comme dans un James Bond dont le nom m'échappe. Ainsi, lorsque le plongeur rentre dans l'eau, la caméra le suit et on le voit évoluer sous l'eau. Moi, la fois où j'ai voulu en faire autant, il n'y avait pas d'eau. Enfin, revenons à nos croûtons. Or donc, Summer Olympiades est rempli de petits détails bien agréables. Remarquez, il faut dire qu'on est plutôt gatés ces derniers temps, et les lendemains s'apprêtent à chanter.

Summer Olympiades

Indy 500

Ainsi, **Ocean France**, chargé de concevoir et développer des logiciels d'arcade dont les droits ont été achetés par Ocean aux grands de l'arcade (Konami, Taïto, etc...), prépare une rentrée fracassante. Ce que j'ai vu de leurs jeux explique pourquoi le géant anglais espère autant de cette nouvelle équipe d'élite. Figurez-vous qu'ils ont trouvé un moyen idéal pour obtenir des jeux sur micro quasi-identiques aux originaux de salles. C'est fastoche : au moyen d'une savante bidouille en fonction de la carte, ils transfèrent les graphismes et les sprites sur les micros. Ensuite, une ou deux routines bien placées et roule Albert (sincèrement, c'est un tout petit peu plus compliqué) ! Du reste, je vous montrerai bientôt les photos des versions micro.

Micro News : *Vous n'avez rien à nous montrer, alors!?!*

Professeur ST : Si si, j'ai pu acheter une ou deux cartes postales. Vous voyez la curieuse valise en métal, là, avec plein

de boutons et d'interrupteurs ? Il s'agit ni plus ni moins d'un **Dragon Ninja** d'arcade recarrossé pour l'occasion. Etonnant, non ? Avec ses six tableaux et ses bruitages digitalisés, Dragon Ninja, qui devrait sortir avant Noël, sera aussi fidèle à l'original que Dupont ressemble à Dupond. Un must je vous dis ! Promis juré, je l'ai vu. Je sais même que le but du jeu est de délivrer un président ricain, que les combats se font à main nue, au nunchaku ou encore au katana et que l'on pourra y jouer à deux. Et ce n'est pas tout : **Opération Wolf**, de Taito, sortira aussi dans le même temps. Alors là c'est encore plus fou : 3 disquettes bourrées à craquer. C'est pas compliqué, chaque niveau fait 580 Ko (non compacté, of course) et il y a six niveaux dans le jeu ! Je ne vous parle même pas des dessins

intermédiaires ni des sprites : ils font la même taille que ceux du jeu d'arcade. Et dire que le programmeur m'a froidement annoncé que les sprites sont encore plus nombreux sur la version micro !

Micro News : *Et ce bizarroïde joystick-socle en bois sur lequel trône fièrement un moniteur ST, qu'est-ce à chat ?*

Professeur ST : C'est **Wec le Mans**, une simmulation de course de voiture agréée par l'ACO (Automobile Club de l'Ouest). Je n'en sais pas plus. En revanche, je suis absolument en mesure de dire que le "vrai" **Typhoon** (Konami) sortira prochainement, toujours from Ocean France (ah... the french touch of class) et que pour faire bonne mesure et aussi un peu histoire de patienter, **Guerilla War**, développé par Prestasoft mais distribué par Ocean, devrait arriver à temps pour vous consoler de la rentrée des classes. J'allais également oublier de vous parler de **Where time stood still**, un arcade aventure également annoncé.

Micro News : *Diable, quelle jolie tirade.*

Professeur ST : Alors la suivante devrait vous plaire encore plus. Imaginez un jeu de rôles, mélange de Gauntlet et d'Ultima. Comme dans un JdR, la gestion du personnage est pointue et comme dans un jeu d'arcade, le sus-nommé personnage se déplace au joystick dans un paysage vu de haut. Ca s'appelle **Gold of Realm** et c'est édité par **Magnetic Images**. Alors ? Pas de réponse, je continue : imaginez un jeu de rôles, mélange de Dungeon Master et d'Ultima. Comme dans un JdR, la gestion du personnage est pointue (ensuite le texte change). Comme dans Ultima, les personnages avancent sur une carte et comme dans DM, ils se déplacent dans les souterrains les plus sombres... Bien entendu, tout cela bouge à l'écran mais comme il faut toujours en faire plus, c'est encore plus beau et des scènes extérieures (forêts, campagnes,

etc...) viennent pimenter le tout. Ca s'appelle **Dragon's Flight** et je ne connais pas l'éditeur. Pour me faire pardonner, je peux toutefois vous apprendre que l'on doit réaliser 12 travaux, qu'il faut voyager d'île en île, qu'il y a 11 villes, 26 sorts qu'il faut apprendre dans le grand livre de la magie (lequel grimoire doit être découvert), 5 races (Elfs, Nains, Humains, Orques et dragons) et enfin que la carte prend à elle seule 380 Ko, ceci expliquant pourquoi le jeu tient sur 3 disquettes.

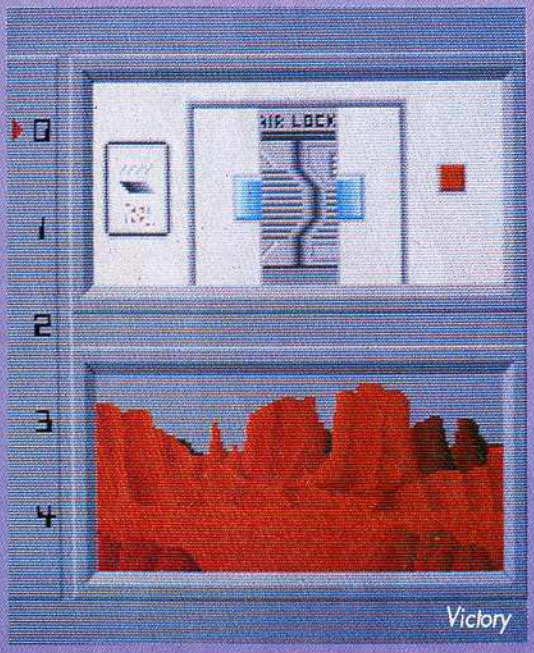
Cette fois-ci, le Prof est lancé et comme en transe, il parle, parle. J'ai attendu trop longtemps, dira-t-il aux infirmiers

venu le chercher. **Exolon** de **Hewson**. Il s'agit d'une sorte de Barbarian (celui de Psygnosis. Il y a plein de tableaux, plein de sprites qui bougent dans tous les sens. Comme il se doit, les animations sont parfaites et les graphismes itou. **Victory**, dont l'éditeur est encore inconnu, n'a pas l'air mal non plus : le système solaire est attaqué par des extra-terrestres et, comme par un fait exprès, le commandant du vaisseau spatial seul capable de mettre un terme a cette situation, je vous le donne en mille, c'est vous ! Vu les graphismes et les futures ocupations incombant à un fier

capitaine dans votre genre, (carte, pilotage, défense, etc) vous ne devriez pas avoir à vous plaindre de Victory.

Micro News : Professeur ST, le manque de vacances vous réussi à merveille !

Professeur ST : Pfff, ne vous moquez pas et parlons d'un sujet grave. Que pensez-vous de la gluantissime soupe que l'on nous sert au Plop 50 ? Ah, je vois que nous sommes d'accord. Eh bien, **To Be on Top,** de **Digital Artwork** va vous permettre de faire vos premiers pas dans le show biz. Essayez d'assurer un maximum lors de votre première télé. Maniez les synthétiseurs avec brio et composer le hit en béton



Victory

qui vous propulsera à la première place du Top Ten. Graphismes soignés et l'on nous promet que la musique sera à la hauteur (oui mais laquelle ?). To Be on Top devrait lui aussi sortir pour la rentrée (oui, je sais que cela fait une phrase bizarre). Remarquez, en fait de bizarreries, que diriez-vous d'un nouveau logiciel de ce bon vieux Jeff (Minter, s'pas). **Trip a Tron** est destiné aux possesseurs de synthés Midi. En gros, ça permet de réaliser des "lights shows" sur écran couleur, un peu comme Colour Space mais synchronisés avec ce que vous jouez. De nombreuses configurations sont possible. Idéal en écoutant le dernier Donovan... (musicien super cool datant d'avant la troisième guerre mondial).

Micro News : Ouaip, good trip, Prof (décidément, il a encore plus disjoncté que mon ST le jour où le chat de ma copine l'a confondu avec sa caisse. Le ST, pas ma copine). Euh... et sinon, qu'y a-t-il d'autre dans vos cartons, Prof ? Ne m'aviez-vous pas déjà parlé d'un football futuriste produit par **Mastertronic : Vector Ball**, *je crois. Vous savez bien, celui où l'on peux jouer à un ou deux et dont tous les graphismes sont en 3D ?*

Professeur ST : Si, mais ce n'est pas le jeu du siècle. Autant ne pas insister là-dessus. Ainsi donc, vous mettez votre copine dans une caisse ?

Micro News : C'est moi qui interviewe, ici (surtout, rester calme). Ne m'aviez vous pas aussi promis que l'on aurait des images de **Typhoon Thonepson**, *de* **Broderbund** ?

Professeur ST : Oui mais c'est dommage que Micro News ne soit pas une chaîne de télé. La présentation du logiciel est très rigolote. Le petit bonhomme se fait éjecter de la soucoupe volante de façon musclée, et, détail sympathique, la séquence n'est presque jamais la même : des fois, le type est purement jeté par la fenêtre, d'autres fois, il s'agrippe au rebord de l'engin mais on lui marche sur les doigts. Tout ça pour vous dire que le type gigotait tellement pendant les photos d'écran qu'elles sont un peu floues mais vous n'aurez pas tout perdu : jetez donc un œil sur **Last Ninja** de **System 3**. Pas mal, non ?

Micro News : Pas mal du tout, Professeur. Je crois que vous avez vraiment gagné un repos bien mérité. Du reste, voici deux amis à moi qui vont vous emmener faire un tour dans leur jolie petite voiture blanche avec une croix rouge dessus. Revenez-nous vite.

Top ten

D'une lune argentée se détache une forme effrayante qui gronde vers sa destinée ....

Une rencontre classique entre deux des forces les plus formidables de leur espèce que l'homme ait jamais conçus.

LE BISMARCK **... la machine de bataille la plus terrifiante qui ait jamais hanté les mers.**

LE GRUMMAN AVENGER **... un chef-d'oeuvre d'engineering aéronautique, spécifiquement conçu pour combattre la menace grandissante des bellicistes et protéger les flottes occidentales des attaques aériennes et navales.**
NIGHT RAIDER **est la culmination passionnante de tous les aspects de cette rencontre et capture à la fois l'action et la simulation d'un des conflits humains les plus mémorables.**

STRATEGIE

ACTION

SIMULATION

RÉALISME

NIGHT RAIDER

CBM 64/12/AMSTRAD
Cassette et Disque

ATARI ST
Disque

IBM
Disque

SPECTRUM 48/128
Cassette et +3 Disque

AMIGA
Disque

APPLE
Disque

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House,
10, Carver Street,
Sheffield S1 4FS,
Angleterre
Tel: 0742 753423

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le capitaine Pixel est un cas. L'autre jour, je suis allé chez lui : il possède tous les ordinateurs 8 bits qui aient jamais existé. Par contre, ne lui parlez jamais de 16 bits, ça lui donne de l'urticaire. Et tous les mois, ce fidèle capitaine plonge pour vous dans l'enfer des éditeurs pour vous ramener les nouveautés **Commodore 64**, **Amstrad CPC** et même **Thomson**, **Spectrum** et **Atari 800 XL**. Attention, le voici qui arrive. Gaaaarde à vous !

Capitaine Pixel : Repos. Alors, les p'tits gars, j'espère que vous vous êtes bien reposé pendant les vacances ! Parce que, croyez-moi, on va en chier. Il va falloir lutter pied à pied contre l'offensive des 16 bits. Nous perdons du terrain tous les jours, surtout à cause des désertions...

Micro News : Des désertions mon capitaine ?

Capitaine Pixel : Et oui ! Enormément de petits gars nous lâchent pour filer vers le ST ou, de plus en plus, vers l'Amiga. Du courage : je vous apporte plein de nouvelles qui devraient vous permettre de résister encore un moment. Par quoi on commence ?

*Micro News : Par le **CPC**, si vous voulez...*

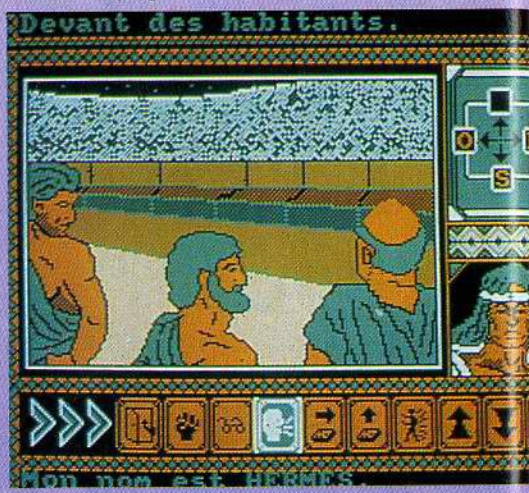
Capitaine Pixel : A vos ordres.... Heu, merde, non, les ordres c'est moi qui les donne. Alors j'ai décidé qu'on commençe par le CPC, ne discutez pas. Le grand évènement de la rentrée c'est la sortie de **'Gold, Silver, Bronze'** signé **Epyx**. Il s'agit d'une compilation extraordinaire regroupant 23 épreuves sportives. Vous connaissez sûrement Winter Games et vous vous rappelez qu'il est fabuleux sur CPC. Et bien dans cette compilation, vous découvrirez également **Summer Games I et II.** Oui, vous avez bien lu : c'est une compilation avec 70% d'inédits. Et quels inédits ! Summer Games I et II furent, sur C64 ou Apple, parmi les plus grands softs de tous les temps. J'ai eu le privilège de pouvoir jeter un coup d'œil sur les versions CPC : époustouflant ! Du niveau de Winter Games, c'est à dire cent coudées au-dessus de la production courante sur CPC. Il mériteraient une médaille d'or, ces petits gars de Epyx. Je vous signale d'ailleurs que la compilation sort également sur C64, mais les commodoristes connaissaient déjà tous ces softs. Gold, Silver, Bronze est l'achat obligatoire du mois pour CPC, quitte a bouffer du pain sec et des asticots pendants six mois pour pouvoir se l'offrir.

Micro News : Y'a le parcours du combattant dedans ?

Capitaine Pixel : Si vous continuez à faire le malin, je vous colle au trou pendant quatre jours. Bon, continuons avec **Epyx** et le sport sur CPC. **The Games : Winter Edition**, déjà superbe sur C64, arrive sur CPC et il est excellent. Là encore, j'ai eu la possibilité de tester la préversion : un peu moins de couleurs que sur C64, mais une animation étonnante. Un must, encore une fois. Finissons avec Epyx pour signaler l'adaptation de **4 x 4 Off Road Racing**, déjà très bon sur C64 et dont on espère beaucoup.

Micro News : Mais mon capitaine, on est en France ici, on pourrait quand même parler un peu des logiciels français...

Capitaine Pixel : Un peu de respect ou je vais me fâcher ! Vous voulez des logiciels français, alors en voilà. Avant tout, je vous conseille d'aller faire un tour dans les pages news où vous aurez

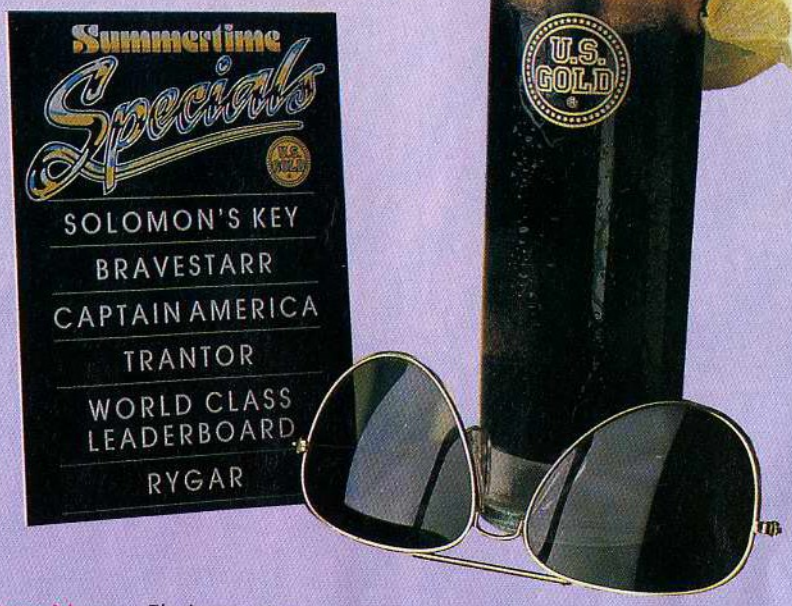


aussi pas mal d'informations. **Loriciels** nous prépare plusieurs softs étonnants, dont nous vous parlerons en détail le mois prochain. En attendant sachez déjà que vous découvrirez dans Micro News d'octobre : **A 320**, un jeu d'aventure-simulateur de vol sur fond de détournement d'avion très original, entièrement bâti à partir d'images digitalisées. Il promet d'être un des grands jeux de la rentrée et a été réalisé par le studio d'Annecy (les créateurs de Pharaon et de Forteresse). Loriciels travaille aussi sur **944 Turbo Cup** et nous a même proposé un nouveau joystick original et rigolo (cf news). Côté Ere Informatique, pardon, **Exxos**, **Le Messie** est enfin sorti et il est étonnant (cf test p.86) : le CPC a enfin un compilateur basic haut de gamme ! Par contre, **Apocalypse**, wargame assez moyen, est retardé de plusieurs mois pour cause de debuggage intensif. Sinon, je peux vous annoncer officiellement la sortie de **Blood** sur

C64, Thomson et **Spectrum** en septembre, ce qui devrait faire plaisir à pas mal de monde, isn't it ? **Jade**, le générateur de jeux d'aventures de **MBC,** ultra-perfectionné, est terminé. Nous l'avons eu trop tard pour faire paraître le test, mais nos premiers essais semblent révéler un logiciel très performant, nettement supérieur aux précédentes productions de la société.

Micro News : Et **FIL**, qu'est-ce qu'ils font ?

Capitaine Pixel : J'allais y venir. Je vous annonce une grande nouvelle : FIL est enfin passé à la vitesse supérieure et les nouveaux logiciels que j'ai eu le privilège de voir sont dix fois meilleurs que les précédents. D'abord, **High Epidemy**, un jeu d'arcade/aventure très mignon et marrant sur CPC, qui est aussi un tour de force technique (il utilise toute la hauteur de l'écran, comme Donkey Kong ou Arkanoïd). Le scénario et l'action sont sympas : sûrement un futur hit pour les jeunes joueurs. Ensuite, FIL n'a pas laissé tombé le **C64** puiqu'ils vont sortir le **Tour du Monde en 80 Jours**, jeu d'aventure au scénario bien travaillé. Seule déception, les graphismes ont une certaine personnalité, mais ils sont en noir et blanc et parfois un peu légers. Un bon jeu en tous cas, qui vous passionnera des heures durant. Je peux vous le dire : je m'y replonge tous les soirs avec plaisir. Autre jeu d'aventure signé FIL, mais sur **Amstrad** cette fois-ci, **La Perle d'Arion**. Il se passe en Grèce antique et est entièrement géré par icone. Et tenez-vous bien, il a été créé par deux jeunes de 13 et 15 ans ! Et je peux même vous révéler qu'une version **Thomson** est en cours.



Micro News : *Eh bien, dites-moi, y'a plein de nouveautés, ou je rêve ?*

Capitaine Pixel : Et encore, ça ne fait que commençer, il m'en reste dix milliards. Il ne faut pas croire que les éditeurs ont passé l'été sur la plage (NDLR : nous non plus d'ailleurs). Au contraire, ils ont travaillé comme des malades pour préparer la rentrée qui s'annonce vraiment très riche. Allez, au hasard, je commençe par **Imagine**. Voici leurs deux prochains hits : **Typhoon** sur **C64**, adaptation superbe d'un jeu d'arcade signé Konami. Le super géant des salles d'arcades, j'ai nommé **Opération Wolf** (cf news) est aussi adapté sur CPC. J'ai pu en voir des bouts et je ne sais pas si j'aurais le courage d'attendre jusqu'à sa sortie. Aaaaargh.

Typhoon, C64 ▲

Vindicator, CPC ▲

Micro News : *Au fait, mon capitaine, vous avez été à la mer ou à la montagne, cet été ?*

Capitaine Pixel : J't'en pose des questions ? J'ai été à la mer. Sans transition, je vous annonce la sortie de **Vindicator** sur CPC chez **Ocean**, un jeu d'arcade qui semble de qualité et sera aussi dispo sur C64 et Spectrum. Quand vous lirez ces lignes, vous risquez d'être à la fin de vos vacances. mais essayez quand même de vous procurez **'Summertime Special'**, une compilation spéciale été d'US Gold, avec Rygar (null), Salomon's Key (excellent), Bravestar (bof), Trantor

The train, CPC

(super), Captain América (pas mal) et World Class Leaderboard (j'adore). Bref, un bon truc pour C64, CPC et Spectrum.

Micro News : Moi, j'aime bien la montagne...

Capitaine Pixel : Alors, réjouissez-vous : **Microïds** sort enfin **Super Ski** sur

Super ski, C64 ▲

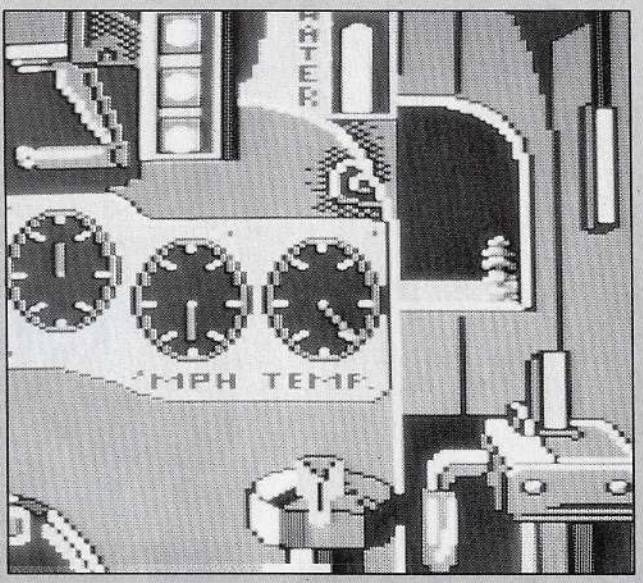
C64. Un des meilleurs softs de l'année, vous pouvez me faire confiance. Chez **Electronic Arts**, je voudrais signaler l'adaptation de l'excellent **The Train** sur **CPC** en septembre et la sortie d'un volley-ball **"Serve & Volley"** sur C64 en octobre que j'attends avec impatience.

Micro News : Tu veux mon smash dans la gueule ?

Capitaine Pixel : Non merci, jamais entre les repas. Sinon, je signale que le fabuleux **Virus**, de **Firebird** (cf p.50) sera adapté sur... Spectrum. Pour les autres machines, on ne sait pas encore. Y se foutent un peu de notre gueule, je trouve. Et Virus sur Spectrum, je demande à voir, quand même.

Micro News : Tiens vous ne m'avez pas tellement parlé d'US Gold. Ils se sont endormis, ou quoi ?

Capitaine Pixel : Vous me ferez trente pompes pour insolence. **US Gold** annonce en effet (comme d'habitude) un paquet de nouveautés, parmi lesquels le plus loufoque (mais pas le plus mauvais) est sûrement **PSYCHO PIGS UXB**, sur CPC, une histoire affolante de bombes à retardement qui font exploser des cochons à qui on peut donner des coups de pieds dans la gueule. Sous les méandres tortueux de ce scénario étonnant (j'aimerais bien rencontré l'auteur. Enfin, s'ils le laissent sortir de temps en temps) se cache un jeu d'arcade comme je les aime : principe simple mais éclate totale. Très bien foutu, avec plein de sprites à l'écran et pourtant une bonne vitesse de jeu. Il y a quelques mois, Micro News avait testé **Great Giana Sister** sur ST et Amiga : je vous annonce maintenant la disponibilité des versions CPC et C64, qui sont toutes deux excellentes. J'allais oublier, c'est programmé par Rainbow Arts et distribué par GO ! Par ailleurs, j'ai réussi je ne vous dirais pas après quelles bassessses, à jouer avec la préversion de l'adaptation de **1943** par GO sur CPC ! C'est excellent. Pas un jeu génial, le jeu d'arcade ne l'était pas, mais un truc parfait pour séduire les fans du CPC : mignon, bien animé, rapide, etc. **Wizard Warz** devrait bientôt sortir sur CPC et C64, mais malheureusement, il est déjà quelconque sur ST, alors... D'ici à la fin de l'année, les grands jeux US Gold seront le fabuleux **Thunderblade**, qui promet énormément, **Bushido**, que nous n'avons pas encore pu voir, et **Echelon**, un jeu de tir



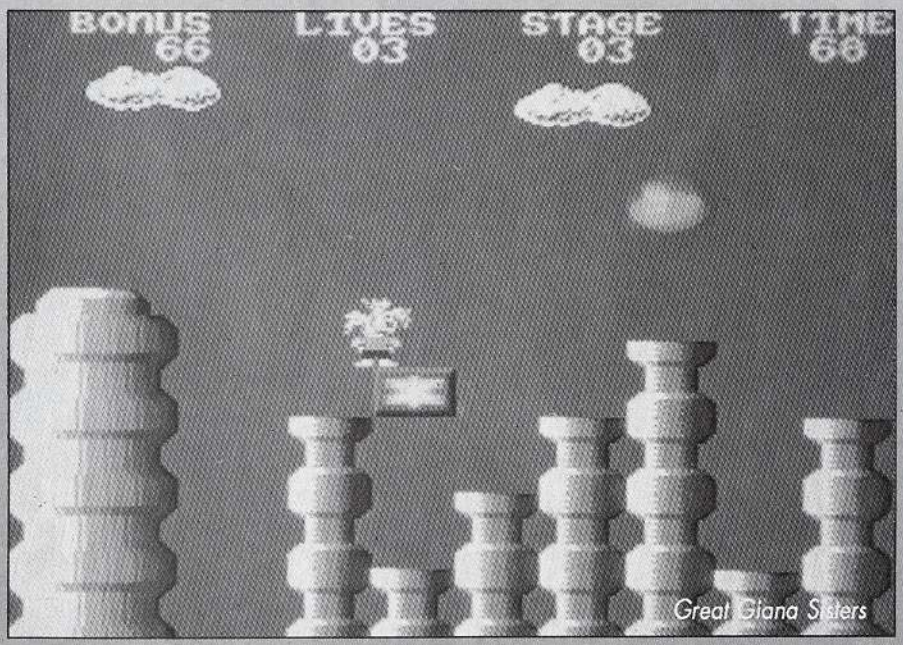
Echelon, C64 ▲

où, sur C64, on tire en criant "FIRE" dans un micro. Si vous êtes muet ou que vous avez un CPC, je vous signale que vous n'aurez pas droit à cette option. Dur, dur.

Micro News: Il va falloir conclure.

Capitaine Pixel : Je conclus si je veux. **Gremlin** prépare une copie du géniallissime Elite, **Fort** (Federation of free traders). Chez **Ocean**, un nouveau **Daley Thomson Decathlon** (le premier fut un des plus grands hits de l'histoire de la micro) sortira bientôt en CPC, C64 et Spectrum. Désolé, je n'ai pas encore pu le voir. Bon allez, je veux bien m'arrêter ici. Mais le mois prochain, prévoyez-moi le double de pages : j'aurais énormément de nouveautés sur CPC en exclusivité rien que pour vous, petits veinards. Rompez !

Micro News : A vous Cognac Jay, à vous, les micros...



Great Giana Sisters

TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !

DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.
Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.
Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).
L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615**, tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.
Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.
Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.
Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.
Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE_BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F ..... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F ..... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F ..... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F ..... = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : __/__

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐ Signature

LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Deux mois que je ne l'avais pas vu. Aurait-il changé ? Serait-il toujours le meilleur ? Je savais qu'il devait passer l'été à écumer l'Europe pour ramener toutes les nouveautés en exclusivité pour Micro News. Aurait-il réussi à aller voir tous les éditeurs d'europe en deux mois ? Le doute me rongeait quand, soudain, la sonnette se fit entendre. Avant même que je puisse esquisser un geste, la porte vola en éclats. Visiblement, il n'avait pas perdu l'entraînement. Une large silhouette s'encadra devant moi. C'était lui. "Heureux de vous revoir, Docteur Amiga".

Docteur Amiga : Hello boys. Wie gehts ? Va bene ? Como esta ? Quando se come aqui ? Cuacua coco quiqui ? Et les enfants, ça va ?

Micro News : Ben ça va. Bon, ravi de vous avoir revu, on se rappelle et on se fait une bouffe, OK ?

Docteur Amiga : OK. Allez, à bientôt...

Micro News : Stooooooop ! Ben dites donc, ça ne vous a pas arrangé, les vacances. Je croyais que vous deviez faire le Tour d'Europe du logiciel.

Docteur Amiga : Ma qué, si. Ata ata hoglo hulu comme dirait mon copain Ulrich, ce qu'on pourrait traduire via le dialecte esquimau (du nord) par "**Captain Blood** sort sur Amiga durant le mois de septembre". Avouez que la nouvelle vaut son pesant de cacahauettes, d'autant que la réalisation sera au top-niveau. On attend aussi beaucoup de la bande sonore du soft. Normalement, si tout va bien, nous vous parlerons de Blood sur Amiga en détail le mois prochain. Je signale aussi que **Exxos**, le nouveau label de Ere, présentera énormément de nouveautés d'ici à Noël. Mais si vous êtes un lecteur régulier de Micro News, vous êtes déjà au courant... Passons maintenant à la suite.

Micro News : C'est-à-dire ?

Docteur Amiga : Plein de choses. On va commençer le tour d'Europe par la France, au hasard. Et en premier **Micro-ïds**, la bonne surprise de l'été : il nous ont fait une adaptation de **Super Ski** de haut niveau. D'accord, ça ressemble beaucoup à la version ST, mais c'est excellent et surtout, la qualité du jeu est impressionnante : idéal pour une soirée entre copains ou au bureau.

Micro News : Ah oui ! On y pensera...

Starglider 2

Docteur Amiga : Continuons avec **Titus**, qui viennent enfin de nous présenter leurs nouveaux softs. D'abord, il y a **Fire & Forget**, que vous devez connaître. Tout le monde le compare à Road Blasters, mais moi je le trouve nettement meilleur. Si, je vous jure. Dommage qu'il ressemble un peu trop à Crazy Cars, mais sinon, c'est vraiment un bon jeu. Le suivant s'appelle **Off Shore Warrior**, et c'est la même chose sauf que cette fois-ci, le combat et la course se passent dans un hors-bord. Difficile de juger sur ce que j'ai pu en voir. En tout cas, la musique est superbe, l'animation de qualité et l'ensemble est vraiment très coloré. A mon avis, il risque d'être meilleur que Fire & Forget. Et lui, en tout cas, il est plus original, c'est déjà ça.

Micro News : Et chez les autres Français ?

Starglider 2

Docteur Amiga : **Le Manoir de Mortevielle**, de **Lankhor** est enfin disponible dans le commerce. Indispensable à tout possesseur d'Amiga qui se respecte. **Infogrames** vient de réaliser une excellente adaptation de **Bivouac**, le jeu d'alpinisme patronné par Eric Escoffier. La musique, en particulier, est superbe... Sinon, sans entrer dans les détails, tous les autres éditeurs travaillent actuellement soit sur des adaptations, soit sur des nouveautés Amiga qui paraîtront avant Noël. Dès le mois prochain, nous commencerons à vous en parler.

Micro News : Vous êtes trop bon, docteur.

Docteur Amiga : Je sais, mais que voulez-vous, on ne se refait pas.
Bon, allons faire un tour en Angleterre. On dira tout ce qu'on voudra sur les Anglais, mais les possesseurs d'Amiga peuvent leur être reconnaissants : la plupart des éditeurs développent ou adaptent à tour de bras sur notre bon vieil Amiga.

Micro News : Des noms, des noms !

Docteur Amiga : Commençons par un des éditeurs anglais les plus dynamiques, **Rainbird**. Alors là, accrochez-vous, vous n'allez pas en revenir. **Starglider 2** a été développé sur Amiga et il est fini ! Il est sublime : rapidité incroyable, scrolling d'une souplesse étonnante, bref, la très grande classe. C'est pas sur ST qu'ils arriveraient à en faire autant... Très franchement, Starglider 2 est un véritable exploit technique. Je me demande comment ils ont réussi à faire ça...

Micro News : Fait chaud, vous ne trouvez pas ?

Docteur Amiga : Oui, oui. Mais rassurez-vous, je suis venu avec des bouteilles, des petits gâteaux, etc. J'ai même failli vous acheter un petit frigo...

Micro News : Ah, c'est pas le prof ST qui nous aurait fait ça....

Docteur Amiga : Ben oui, comme je n'avais pas trop de nouveautés ce mois-ci, je me suis dis qu'on pourrait toujours boire un coup.

Micro News : Comment, vous n'avez pas d'autres nouveautés ?

Docteur Amiga : Oh, si vous insistez, je vais encore en trouver deux ou trois...

Micro News : J'insiste.

Docteur Amiga : Bon, alors sachez que Rainbird vient aussi de terminer l'adaptation de **Carrier Command**, le méga jeu qui mélange stratégie, arcade et wargame. Vous dirigez un porte-avions et vous pouvez aller vous balader un peu partout avec vos chasseurs,

Carrier command

etc. Malgré une certaine lourdeur, Carrier Command est un jeu et un spectacle extraordinaire. La conversion Amiga n'apporte pas grand-chose pas rapport à la version Atari mais le jeu lui-même reste au top-niveau : animation, vitesse, graphisme, tout y est pour en faire quelque chose d'exceptionnel. De toute manière, Carrier Command est incontestablement une des plus grandes réussites de l'année.

Micro News : Mais ça n'arrête pas, les jeux d'enfer sur Amiga ?

Docteur Amiga : Ben oui, je sais, mais on va pas se plaindre que les éditeurs nous pondent des jeux aussi bons ? Quoique, si vous y tenez, je vais réussir à vous trouver des jeux pas terribles.

Micro News : Oh oui, oh oui !

Docteur Amiga : Par exemple les produits de **Grand Slam Entertainment**, un des éditeurs anglais les moins doués. Il y avait pourtant un paquet de sociétés sur les rangs pour l'oscar du plus mauvais logiciel Amiga. Mais quand on a vu **Peter Beardsley Football**, les autres concurrents se sont retirés, tellement leurs glauques productions semblaient proches de chefs-d'œuvre. C'est lent, incontrôlable, injouable, bref complètement nul à part les graphismes.

Micro News : C'est vrai qu'il est beau. Sur ST, il est encore pire en graphisme et surtout en rapidité.

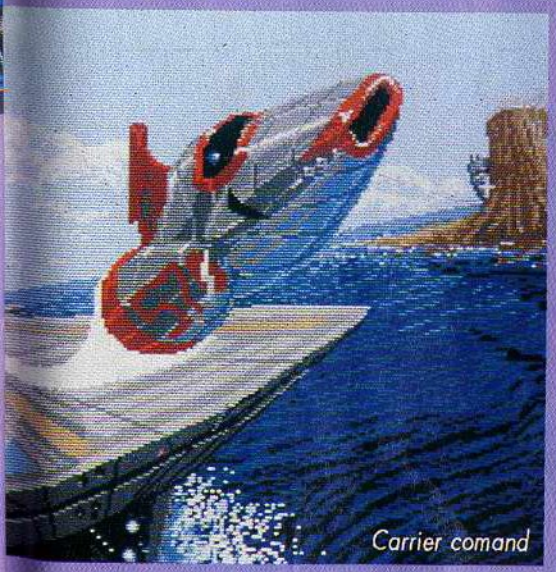
Docteur Amiga : Ah oui, mais c'est normal, sur ST... Un peu moins raté que Peter Beardsley Football mais quand même loin d'être réussi, voici **Chubby Chrystle** qui m'a bien fait rire. C'est un remake complet de Jet Set Willy et Manic Miner mis au goût du jour sur 16 bits, autrement dit avec des couleurs, des personnages dans tous les coins... seul problème, c'est dix fois plus beau que Jet Set mais c'est vingt fois moins marrant. L'animation n'est pas précise, les écrans sont surchargés et surtout, il n'y a pas de fun, pas de plaisir de jeu. Bref, sans être vraiment catastrophique, c'est quand même loin d'être un réussite.

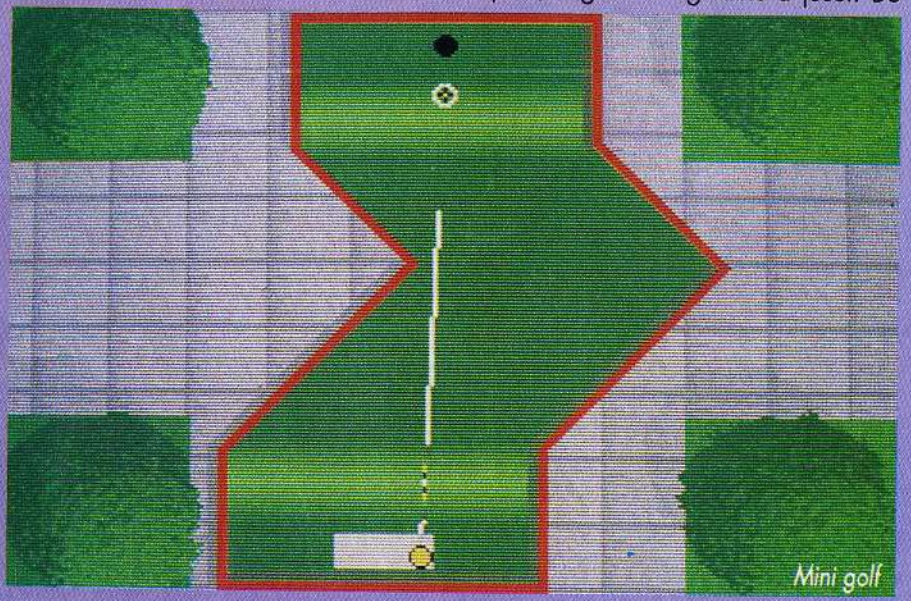
Micro News : Allez, parlons d'autres choses où je sens que je vais craquer.

Docteur Amiga : Malheureusement, la suite n'est guère réjouissante. Par exemple, **Ocean** a enfin adapté **Army Moves**, un de ses plus grands succès sur 8 bits (en particulier CPC) d'il y a deux ou trois ans. Bon, l'adaptation technique est très bien faite : bonne animation, musique sympa, etc. Mais le jeu est une catastrophe. C'est typiquement le genre de logiciels qu'on ne veut pas voir sur Amiga : un petit jeu de con où il n'y a pas grand-chose à faire, voire même rien du tout. J'ai presque fini le premier niveau en me contentant de brancher mon joystick auto-fire et en allant vers la droite. C'est vraiment une grosse déception. Franchement, j'espère que les prochains jeux adaptés des 8 bits seront un peu meilleurs.

Micro News : Ben, c'est pas folichon, tout ça...

Docteur Amiga : Allez, pour vous consoler, venez faire un **Mini Golf** avec moi. Tenez, jetez-y un coup d'œil, il est rapide, mignon et agréable à jouer. De


Carrier comand


Mini golf

Impossible mission 2

Street fighter

quoi passer un bon moment sans penser à grand-chose. Un logiciel vraiment agréable, tout comme, d'ailleurs, **Impossible Mission 2**, de **Epyx**. Notons également avec plaisir que les adaptations sur Amiga arrivent de plus en plus vite : Impossible Mission 2 n'est pas sorti il y a tellement longtemps. A priori, Il devrait plaire à tous les amoureux d'arcade/aventure : bonne animation, univers à explorer très vaste et difficulté bien dosée. En fait, c'est bien un jeu "Epyx" : solide, bien réalisé techniquement. Plus ça va, plus Epyx devient synonyme de qualité.

Micro News : Vous n'auriez pas un bon jeu d'arcade, j'ai besoin de me défouler ce matin...

Docteur Amiga : Le client est roi. J'ai reçu il y a deux ou trois jours **Foundations West** de **Exocet Software**. Les fidèles de Micro News s'en souviennent certainement, puisque nous avions testé la version Atari dans le numéro 12. Foundations West est un excellent shoot'em up dans le style Xenon. Dommage qu'il soit parfois un peu fouillis. Mais si vous aimez les jeux de ce style où il faut démolir les aliens au kilo sans reprendre sans souffle, c'est idéal. Seul problème, il est déconseillé à tous ceux qui sont victimes de crampes du poignet : c'est un jeu d'arcade, quoi...

Micro News : Dans le même genre que Bionic Commando ou Street Fighter, alors?

Docteur Amiga : Absolument, très Cher. D'ailleurs, je voudrais dire que ces deux nouveautés **US Gold** et **Capcom** sont vraiment très réussies. En plus, ça fait vraiment plaisir de voir des logiciels qui sortent en même temps sur 8 et 16 bits et, plus encore, en même temps sur Atari ST et Amiga ! Dans le passé, ça a été loin d'être toujours le cas. En tout cas, ce sont deux excellents softs. **Street Fighter** est à mon avis le meilleur karaté disponible sur Amiga et de très loin. L'animation est superbe et les techniques du karaté sont, dans une certaine mesure, respectées.

Micro News : Par contre, Bionic Commando n'est pas vraiment réussi sur 8 bits !

Docteur Amiga : Ça vous étonne ? La version Amiga est excellente, évidemment. C'est encore une fois un superbe jeu d'arcade, vraiment bien animé. Dommage que les graphismes soient un peu ternes, mais ils étaient ainsi sur le jeu original.

Micro News : Et bien finalement, il y avait pas mal de nouveautés ce mois-ci...

Docteur Amiga : Pfff. Ce n'est rien par rapport à ce qui vous attend le mois prochain. Croyez-moi, vous allez en voir de toutes les couleurs.

Micro News : Rendez-vous le mois prochain, alors.

Docteur Amiga : Ça roule mon pote. Prenez des forces et faites des économies pour le mois prochain...

Street fighter

LA CONFÉRENCE D'ABONDOS

Un des plus grands experts de la micro-informatique française, j'ai nommé le prof Abondos, fait son retour dans la presse micro. Après plusieurs mois d'une retraite spirituelle intense à La Garenne-Colombes, il a choisi nos colonnes pour faire sa rentrée. Dans chaque numéro, il viendra vous entretenir des nouveautés PC et même Macintosh. Mais le voilà qui arrive. Mesdames, mesdemoiselles, messieurs : Abondos !

Abondos : Merci, merci, je vous en prie, c'est bien peu de chose. Si Dieu et le rédacteur en chef (pléonasme) le veulent bien, nous nous retrouverons donc tous les mois pour parler de la pluie, du beau temps et, accessoirement, des PC.

Micro News : Quoi de neuf dans le petit monde des PC qui pourrait être relativement intéressant ? Je sais que c'est une question difficile...

Abondos : Le meilleur traitement de texte sur PC est incontestablement **Sprint**, de **Borland**. Prix modéré (moins de 1500 F), ultra-puissant et facilement programmable, c'est vraiment le nec plus ultra. Je vous signale que la version 1.1 sera en vente très bientôt. De même le manuel du programmeur (car Sprint dispose de son propre langage, assez proche du Pascal) sera bientôt disponible en français. Par contre, Borland travaille depuis des lustres sur un correcteur orthographique avec Larousse, **Alpha**. Celui-ci a encore une fois été repoussé et je ne pense pas qu'il sera prêt avant décembre. Mais si vous cherchez vraiment un correcteur, là encore, Sprint est le plus fort, avec ses 300 000 mots et sa rapidité extraordinaire : le meilleur que je connaisse, et j'en connais beaucoup. Il accepte tous les mots courants : c'est en fait le seul dico sur micro réellement utilisable.

Micro News : Et les nouveautés hard ?

Abondos : **Amstrad** a annoncé dans le courant du mois de juillet un accord stupéfiant avec **IBM** qui leur donne la possibilité de sortir le premier clone PS/2 quand ils veulent, ou presque. On ne sait pas exactement quand ce PS/2 débarquera mais un AT 286 est prêt, lui, et sera annoncé courant septembre, sans que l'on ait plus de détail pour le moment. Selon des rumeurs véhiculées par la presse anglaise, Amstrad annoncera un 286, un 386 et même un PS/2

(carrément !) mi-septembre. Par ailleurs, il est intéressant de constater qu'**IBM** a renforcé sa gamme de PS/2 en présentant plusieurs nouveaux modèles intermédiaires. Les PS/2, et surtout OS/2, ne parviennent toujours pas à s'imposer. En fait, tant qu'il n'y aura pas de clones, aucune entreprise ne choisira un PS/2 ou OS/2 de peur qu'ils ne deviennent pas un standard. On en arrive donc à cet étonnant paradoxe : les cloneurs ne peuvent vivre que grâce à IBM, puisque c'est IBM qui crée les marchés, mais IBM ne peut plus vivre sans les clones, puisque ce sont eux qui dynamisent le marché. Après un blocage qui a duré près d'un an, il semble toutefois qu'IBM ait enfin admis l'idée des compatibles PS : d'abord, on l'a vu, il y a l'accord de licence totale avec Amstrad, il y a aussi un accord partiel avec Tandy (et sûrement d'autres qui n'nt pas encore été annoncés). Signalons enfin pour clore ce sujet que Bull a annoncé pouvoir réaliser des compatibles PS/2 sans passer par les brevets IBM, c'est-à-dire grâce à une technologie propre qui ne reprend pas directement les formules IBM. Les gens de Bull ont été assez avares de détails, il faudra donc attendre encore un moment avant de savoir ce qu'il en est réellement. Espérons que, pour une fois, un constructeur français réussira à s'imposer sur ce marché, ça n'a pas souvent été le cas dans le passé.

Micro News : Mais finalement, est-ce que vous conseilleriez à un de nos lecteurs qui veut un ordinateur professionnel d'acheter un PC ou un PS ?

Abondos : Une première remarque s'impose : si notre lecteur a les moyens de s'acheter un PS/2 bas de gamme, il peut, pour la même somme, s'acheter un PC 386 haut de gamme trois fois plus puissant. La deuxième chose à savoir c'est qu'il y a très peu de logiciels qui exploitent vraiment les PS. Troisième chose, OS/2, le remplaçant de MS/DOS, est loin d'être vraiment opérationel. La version actuelle n'a pas grand intérêt. En clair, la seule raison d'acheter un PS/2 serait le snobisme : le logo IBM et le côté "dernier cri". Mais c'est un choix qui, pour le moment, n'est vraiment pas à recommander à qui que se soit.

Micro News : Merci de nous avoir donné une réponse aussi claire. Avez-vous quelque chose de neuf sur le Mac ?

Abondos : Malheureusement non. Tout simplement parce que si les PC vont de plus en plus vers les familles, les Mac sont eux de plus en plus dans les entreprises. Conséquence, la période estivale est traditionnellement calme du coté d'Apple.

Micro News : Il y a deux mois, Micro News avait annoncé un nouveau Thomson. Qu'en est-il exactement ?

Abondos : Ce portable (qui n'en est pas tout à fait un d'ailleurs, il n'a pas d'écran fourni en version de base) est retardé d'un ou deux mois. En fait, sa sortie devrait coïncider avec l'annonce du nouvel **Amstrad Sinclair PC** (cf news). Le nouveau **Thomson** sera en fait directement concurrent de l'Olivetti PC Uno et du Sinclair. On voit apparaître une nouvelle race de compatibles, tous plus ou moins semblables (lecteur 3 1/2, prise péritel pour le brancher sur la télé, graphismes un peu meilleurs, etc). Le tout a bien sûr pour but de garder la clientèle pro tout en attirant les joueurs. Répétons donc encore une fois qu'il est impossible, ou presque, de jouer avec un PC. Les PC "familiaux" vendus comme machines de jeu sont une des plus grandes escroqueries morales de la micro. Un PC est un fabuleux ordinateur qui sait très bien faire un tas de choses, sauf les jeux. Voilà.

Micro News : Merci beaucoup et rendez vous le mois prochain.

Abondos : D'accord. Il y aura énormément de nouveaux logiciels sortis et en plus, je vous prépare une mini-formation régulière au DOS (qui rappellera peut-être quelque chose à certains d'entre-vous). A bientôt.

COURRIER DES LECTEURS

EXTENSION AMIGA

Pensez-vous que l'extension A501 pour l'Amiga 500 puisse réellement servir à des logiciels tels que Defender of the Crown, Sinbad et surtout Superbase Pro (je n'ai pas encore acheté l'Amiga et l'ensemble Amiga 500 + A501 est en promo) ? Merci d'avance.
(David Yip, Paris)

Pour des gros programmes comme ceux que vous venez de citer, une extension mémoire apporte un confort indéniable. Defender of the Crown, par exemple, se chargera en une fois, au lieu de faire des accès disques incessants pendant tout le jeu. Si vous en avez les moyens et que la promo est intéressante, c'est un achat que vous ne devriez pas regretter.

ATARI AU FEMININ

Je suis votre journal depuis sa création et je le trouve vraiment génial, il répond à tous mes besoins de fan d'Atari ST. Mais j'ai une critique à faire : (ma lettre passera-t-elle ?) Micro News (et cela s'étend à tous ses concurrents) ne prendrait-il pas trop en compte les "Micromaniaques" masculins par rapport aux passionnées féminines ? Hé oui ! Je suis une fan d'Atari et le seul fait de me présenter comme telle suscite toujours la surprise générale. Notre nombre constitue certes une minorité mais n'est quand même pas négligeable !
P.S : J'ai développé un jeu et j'aimerais le présenter à une maison d'édition. Où dois-je m'adresser ?
(Stéphanie Delcampe, Ancy sur Moselle)

Ah Stéphanie, Stéphanie... qui se demande si sa lettre passera dans le courrier... Mais bien sûr qu'elle passe dans le courrier, Stéphanie, et même en priorité ! Les lectrices de Micro News sont en effet le piment, la fraîcheur et le charme indispensables à tous les rédacteurs du journal qui, autrement, seraient fort contris de n'écrire que pour un lectorat masculin !
Il est vrai que les fans de micro sont en grande majorité des garçons mais ils ne le souhaitent absolument pas. Nous avons d'ailleurs été très heureux de constater, lors de notre enquête sur les femmes et la micro (n°10), qu'il y a un nombre croissant de femmes présentes dans les sociétés de micro familiale, notamment des programmeuses. Nous sommes les premiers à souhaiter (et nos lecteurs avec nous, c'est sûr !) qu'il y ait de plus en plus de femmes dans la micro, ceci à tous les échelons possibles.

MICRO MUET, MONITEUR SIFFLEUR

Je possède un Philips VG 8020. Depuis un certain temps, je n'ai plus aucun son lorsque je joue avec un logiciel de jeu. Cela ne vient pas de mon moniteur car j'ai branché mon micro sur ma télé et le résultat est le même. Je pense que ce problème est dû à la pression d'une ou plusieurs touches simultanément. Que puis-je faire ? Mon micro n'est plus sous garantie. Entre Salamander et Super Laydock, quel est le meilleur au point de vue musique et bruitages ? Votre journal est dément.
P.S : Je vous en supplie, répondez-moi.
(Philippe Gatel, Clamart)
Chaque fois que j'allume mon moniteur couleur, il se met à siffler...
(B. Caillerez, Amiens)

Micro News a bien des qualités mais pas celle de pouvoir réparer les appareils par courrier interposé ! La panne de l'ordinateur n'a en tous cas rien à voir

LES LECTEURS PROGRAMMENT

De plus en plus de lecteurs nous demandent où s'adresser pour faire éditer leurs jeux. La réponse n'est pas si simple sans avoir vu le jeu au préalable. L'orientation vers tel ou tel éditeur dépend en fait de la qualité générale et du type même du jeu.
Il faut savoir aussi que les grands éditeurs s'orientent tous, sans exception, vers l'exportation, c'est-à-dire l'édition de jeux de très haut niveau qui seront vendus dans le monde entier. Le marché français ne permet pas, à lui seul, de rentabiliser des jeux dont la mise au point nécessite de gros investissements (plusieurs mois de travail par une équipe de scénaristes, graphistes, musiciens, programmeurs, concepteurs, dessinateurs, maquettistes).
Les programmeurs ou scénaristes qui veulent devenir professionnels peuvent, par notre intermédiaire s'ils le désirent, rentrer en contact avec de grands éditeurs. Il faut pour cela qu'ils nous envoient un C.V, un exemple de leur travail et qu'ils nous indiquent aussi leurs aspirations. Sont-ils prêts, par exemple, à venir travailler sur place dans une société intéressée par leur talent ? Les principaux éditeurs français sont toujours prêts à rencontrer les créateurs de demain et certains, comme Infogrames et Titus, cherchent en ce moment des programmeurs et des graphistes (voir p.146). Chez Ere Informatique, par exemple, le programmeur qui a adapté Captain Blood sur l'Amstrad CPC (en un mois et demi !) est très jeune... et très doué ! Il s'appelle Yves Lamoureux et son adaptation a été saluée dans Micro News comme "le plus beau jeu jamais paru sur CPC". Certains de nos lecteurs, qui envisagent de se tourner professionnellement vers la micro familiale, sont peut-être les "Lamoureux" de demain !
Etant donné que nous sommes en contact quasi permanent avec tous les grands éditeurs, nous pouvons mettre les programmeurs en contact avec l'éditeur qui semblera convenir le mieux, d'après les indications citées précédemment. N'hésitez donc pas à nous écrire !
Mais il reste les autres... Ceux qui concoctent chez eux des petits jeux qui, s'ils sont souvent marrants et sympas, ne peuvent en aucun cas prétendre à être éditer. A ceux-là nous proposons quelque chose de très simple : qu'ils nous envoient leurs œuvres ! Si leurs jeux sont correctement "ficelés", nous pourrons faire des compilations des jeux des lecteurs de Micro News qui pourront, par exemple, trouver leur place dans les numéros hors-série que nous comptons vous proposer dès fin 88. Les auteurs de ces jeux gagneront un prix ou une rétribution. Ceci s'applique à tous les ordinateurs traités dans Micro News.
Si le jeu que nous recevons nous parait pouvoir constituer la trame d'un jeu de niveau international, nous orienterons alors son auteur vers l'éditeur qui nous semble convenir le mieux (et nous pensons être bien placés pour ça).
Le jeu pourra alors être amélioré, remanié, conceptualisé, bref, grâce au travail d'une équipe de professionnels, arriver à un niveau international.

avec le fait de presser plusieurs touches en même temps, ce qui ne peut pas l'abîmer. Il faut apporter votre appareil à votre revendeur (ou à un autre). Les constructeurs sont tenus aux réparations et à la fourniture des pièces (par l'intermédiaire des revendeurs) même si l'appareil n'est plus sous garantie et Philips n'a jamais fait le moindre problème à ce sujet. Bien sûr, la réparation vous sera facturée puisque l'appareil est hors-garantie.
Salamander est supérieur à Laydock au niveau de la musique et des bruitages.

CANON X07

Je possède un micro-ordinateur X07 (bâti autour d'un Z80) que j'aimerais pouvoir programmer en langage-machine. Cependant, je ne connais pas assez en détail le fonctionnement interne de cette machine. Il m'est donc impossible d'afficher, par exemple, un caractère à l'écran, ou de saisir un caractère au clavier... Vous serait-il possible de me donner ces renseignements ou de m'indiquer où m'adresser ?
(Eric Champion, Chalon S/Saône)

Il y a deux magasins de micro à Chalon qui devraient pouvoir vous aider. Chalon, c'est célèbre dans le monde de la micro puisque c'est le "home" de Cobra Soft ! A Paris, les magasins Maubert Electronic et La Règle à Calcul vendent des X07 et devraient pouvoir vous renseigner. Le téléphone de Canon France est le suivant : (1) 48.65.42.23.

BONNES RÉSOLUTIONS

Je suis possesseur d'un moniteur Philips CM8832 qui a une résolution de 600 points par 285 lignes, or je désire acheter un Amiga 500 dont la résolution maximale est de 640 par 512 pixels (quelle puissance !). Que va-t-il se passer si je branche mon Amiga 500 en résolution maximale sur mon CM8832, l'image sera-t-elle simplement d'une résolution de 600 points par 285 lignes ou alors le moniteur ne pourra-t-il pas l'afficher ? Merci d'avance car je suis désespéré.
(Benoit Coulon, Epernay)

Allons, reprenez-vous mon enfant, reprenez-vous, tout espoir n'est pas perdu, loin de là, puisque vous allez pouvoir utiliser votre moniteur avec l'Amiga sans problème !
Le CM8832 a effectivement une résolution de 600 x 285 et un pitch de 0,42 mm, ce qui n'est déjà pas si mal, le modèle inférieur (le CM8801) ayant une résolution de 360 x 285 et un pitch de 0,65 mm. (Le pitch est la taille d'un point ; plus le nombre est petit, plus haute est la résolution). Le modèle supérieur à votre moniteur (toujours chez Philips, afin de pouvoir bien comparer) est le CM8852, qui a une résolution de 700 points par 285 lignes et un pitch de 0,39 mm. Ce modèle constitue le haut de gamme mais vous remarquerez qu'il n'y a pas une grande différence avec le vôtre sur le papier, ni d'ailleurs si l'on compare de visu les deux moniteurs. Disons qu'avec un CM8832, votre Amiga ne sera pas au summum de ses possibilités mais qu'il n'en sera pas trop éloigné. Il y a mieux, c'est vrai, mais c'est beaucoup plus cher. Nous vous conseillons donc de garder votre moniteur.

CASSE-TETE JAPONAIS

J'aimerais savoir quel est, à votre avis, le meilleur joystick (2 boutons différents) pour MSX, pour jouer à des jeux comme Nemesis ?
D'autre part, les disquettes vierges 3,5 pouces pour MSX sont-elles utilisables sur un Atari 520 STF ?
Peut-on utiliser des "simple face" dans un lecteur "double face" ?
Garyu-O 2 Mega signifie t-il qu'il faut un ordinateur de 2 Mega pour pouvoir utiliser cette cartouche ou est-ce possible sur un VG 8235 ?
(Emmanuel Chavane)

La meilleure manette actuellement disponible pour MSX est la Quickjoy III (en photo dans le n°12, p.14). Elle possède des micro-switchs (facteur de solidité) et a une possibilité de tir automatique (mais dans ce cas là, on perd la fonction du deuxième bouton).
Ce sont exactement les mêmes disquettes pour MSX, Atari, Amiga, Macintosh et compatibles PC en 3"5. Les disquettes vendues avec l'appellation "simple face" sont identiques aux "double face", simplement elles n'ont pas été testées sur les deux faces. Les petits malins qui utilisent des "simple face" dans des lecteurs "double face" sont légion et ils n'ont généralement aucun problème. S'il y en avait un, vous vous en apercevriez de toute façon au moment du formatage de la disquette. A partir du moment où la disquette a accepté le formatage, c'est tout bon.
Les cartouches mégarom ou 2 méga peuvent être utilisées sur n'importe quel MSX. Il s'agit simplement de l'indication de la taille du programme. La cartouche Garyu-o a un programme d'une capacité de 2 méga-octets.

AMIGA 500 EN 2000

J'aimerais savoir s'il est possible de transformer un Amiga 500 en un Amiga 2000 (et comment) ?
(Un lecteur de Verdun)

Niet, das ist nicht possible ! Toutefois, vous pouvez essayer de trouver un revendeur sympa qui vous reprendra votre 500 pour l'achat d'un 2000. Ou alors les petites annonces...

LES ORIGINES D'ORIGIN

Pourriez-vous me donner l'adresse d'Origin System ?
(Jean-Marc Antuszewicz, Remiremont)

Donner, donner, je ne sais pas. Prêter peut-être... Origin System est distribué en France par Microprose, 6/8 rue de Milan, 75009 Paris. Tél : (1) 45.26.44.14.

LE TROU D'AMSTRAD

Je voudrais savoir pourquoi mon Amstrad CPC 6128 a le trou du lecteur de disquettes plus gros que d'autres. Car il y a des jeux comme Crafton et Xunk, Ball Breaker et Jack the Nipper 2 qui ne marchent pas sur le gros trou du lecteur et sur ceux du plus petit lecteur, ils marchent. Merci.
(Frédéric Mamecier, Avon)

Y'a pas de quoi, parce qu'on n'a rien compris. Vous avez un deuxième lecteur de disquettes, c'est ça ? Enfin nous, on comprend pas. Au début évidemment, on a cru que c'était un joke pomo, mais non, ça a l'air sérieux...
Parlez-en à votre revendeur.

DES LIVRES, ENCORE DES LIVRES...

LE GRAND LIVRE DE L'AMIGA BASIC

Micro Application, 700 pages

Plus de 700 pages pour parler d'un Basic ! Qui ose parler de Basic alors qu'il n'y a ni numéros de lignes et que le gosub est quasi inutilisé ? L'ouvrage, abordant parfois le Workbench ou différents problèmes théoriques liés au

binaire ou aux opérations logiques, ne parle (heureusement) pas que de ce langage, transformé à souhait en vue d'une utilisation principalement axée sur le graphisme et les effets sonores multiples. Après tout, chaque programmeur sur ce type de matériel se verra un jour confronté aux problèmes de sprites, de couleurs ou encore de synthèse vocale (je doute alors qu'il utilise ce langage).

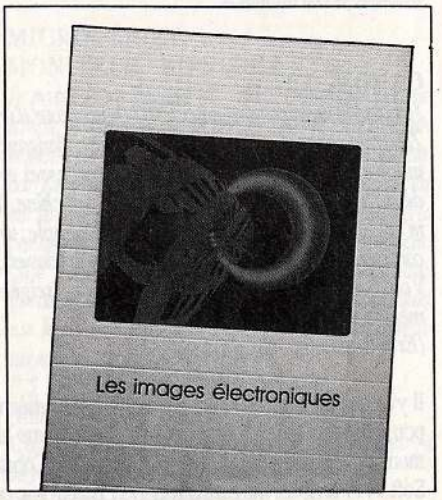
Le livre est composé de quatre parties : le graphisme, les fichiers, les effets sonores et le compilateur AC/Basic d'Ab Soft. On trouvera à la fin de l'ouvrage différents appendices énumérant toutes les commandes déjà étudiées ou encore la liste des principales erreurs. L'écriture est concise et particulièrement bien adaptée au sujet. Toutefois, on se surprendra quelquefois à sourire à la lecture de certaines phrases. Des titres tel que "Mick Jagger, Beethoven ou la choucroute, un programme de banque de données" reflète tout à fait le style parfois utilisé.

Une petite remarque : pourquoi Micro Application n'a-t-il pas fourni une disquette contenant un récapitulatif des principaux programmes du livre, comme on en trouve à l'accoutumé ? Serait-ce à cause du coût prohibitif des disquettes 3"1/2 ? Il serait dommage que seuls les possesseurs d'ordinateurs utilisant des disquettes 5"1/4 aient ce privilège. D'autant que l'auteur nous averti que quelques erreurs auraient malencontreusement pu se glisser dans certains listings. Vu l'épaisseur du bouquin, on leur pardonnera quelques coquilles.

LE MONDE DES ORDINATEURS

Editions Time Life, env. 130 pages

Depuis maintenant deux ans, Time Life édite une formidable série consacrée au "monde des ordinateurs". Citons parmi les quatorze titres actuellement disponibles : les images électroniques, la protection des données, l'intelligence artificielle, les langages de programmation, la robotique, les entrées/sorties. Certes, les Éditions Time Life donnent également dans le désuet en offrant à ses lecteurs les secrets de grand-maman en matière de cuisine ou en leur proposant la façon de garder la forme tout en étudiant les recettes suscitées. Mais c'est avec un réel sérieux que les ouvrages traitant de l'informatique ont été rédigés. Je ne sais si vous êtes comme moi, mais ce genre de bouquins me fait rêver : savoir que le Cray X-MP (un super-ordinateur parmi les plus puissants, et les plus chers) peut concevoir des images 7000 fois plus complexes que la création graphique la plus ambitieuse de Tron (le film des studios Disney), ou encore qu'un certain projet, dont j'ai oublié le nom, devrait voir le jour en comprenant au moins un million de processeurs, chacun équivalent en puissance au processeur d'un ordinateur familial... Je vous concède que le style est parfois "à sensation", ne serait-ce que lorsque les rédacteurs abordent "Le défi spatial" dans l'ouvrage réservé à l'intelligence artificielle. Mais



les récits sont d'une qualité exceptionnelle et font appel à des faits historiques que tout lecteur de Micro News se doit de connaître.

Nous sommes loin des opérations hexadécimales, ou des différentes façons d'exploiter correctement les appels systèmes sous GEM. Ces livres ne sont pas techniques pour deux sous, mais qu'est-ce qu'on apprend ! Quitte à se priver de disquettes pendant deux mois, il faut absolument se procurer ces documents, admirablement bien documentés et si richement illustrés.

Raynald Cheminelle

PRATIQUE DU MSX2

PAR ERIC VON ASCHEBERG

PROMOTION : ~~185 F~~ 149 F

256 PAGES

PORT GRATUIT

BON DE COMMANDE

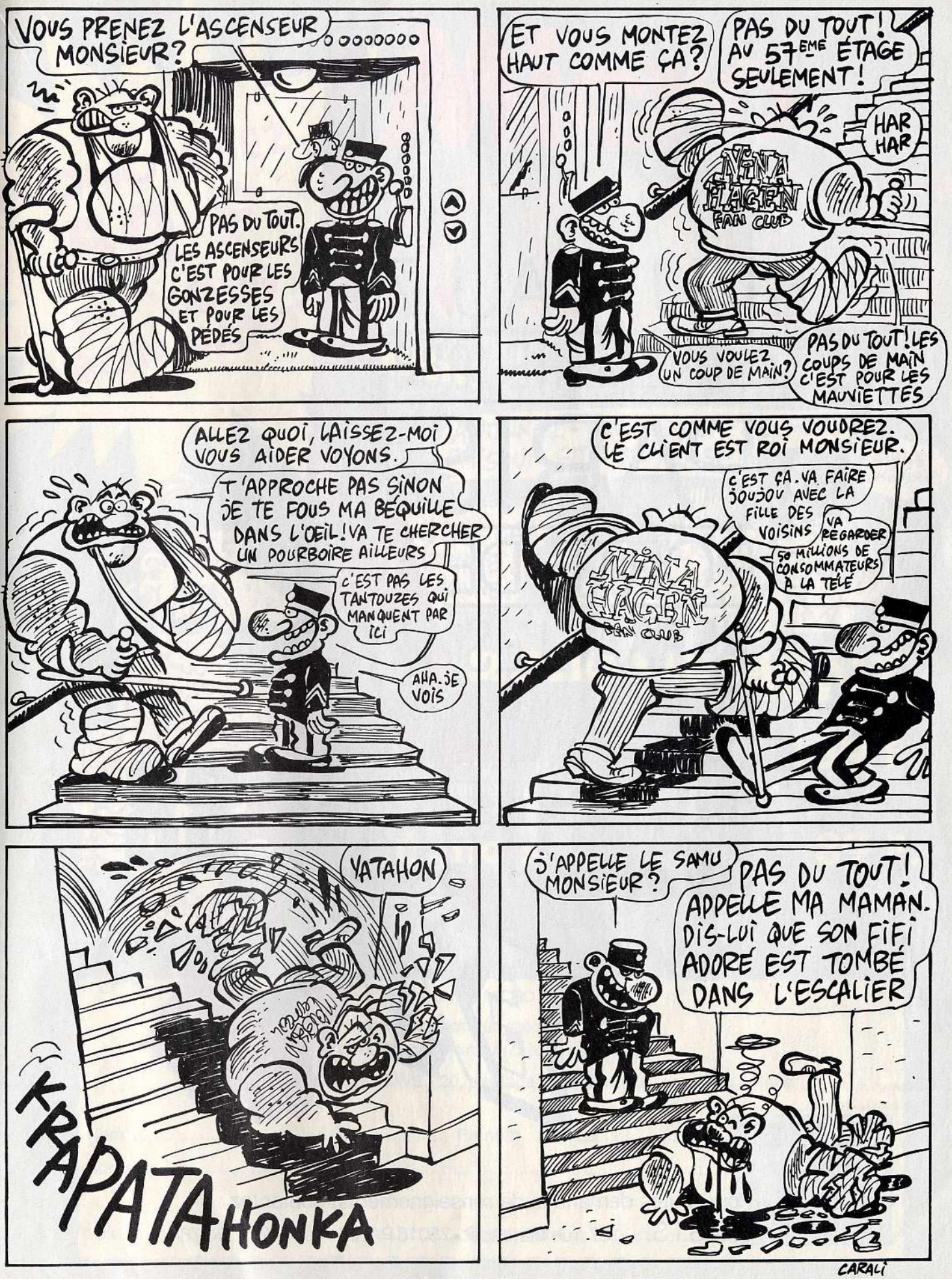
à retourner accompagné d'un chèque de 149 F TTC à l'ordre de SANDYX au 20, Passage de la Bonne Graine 75011 PARIS

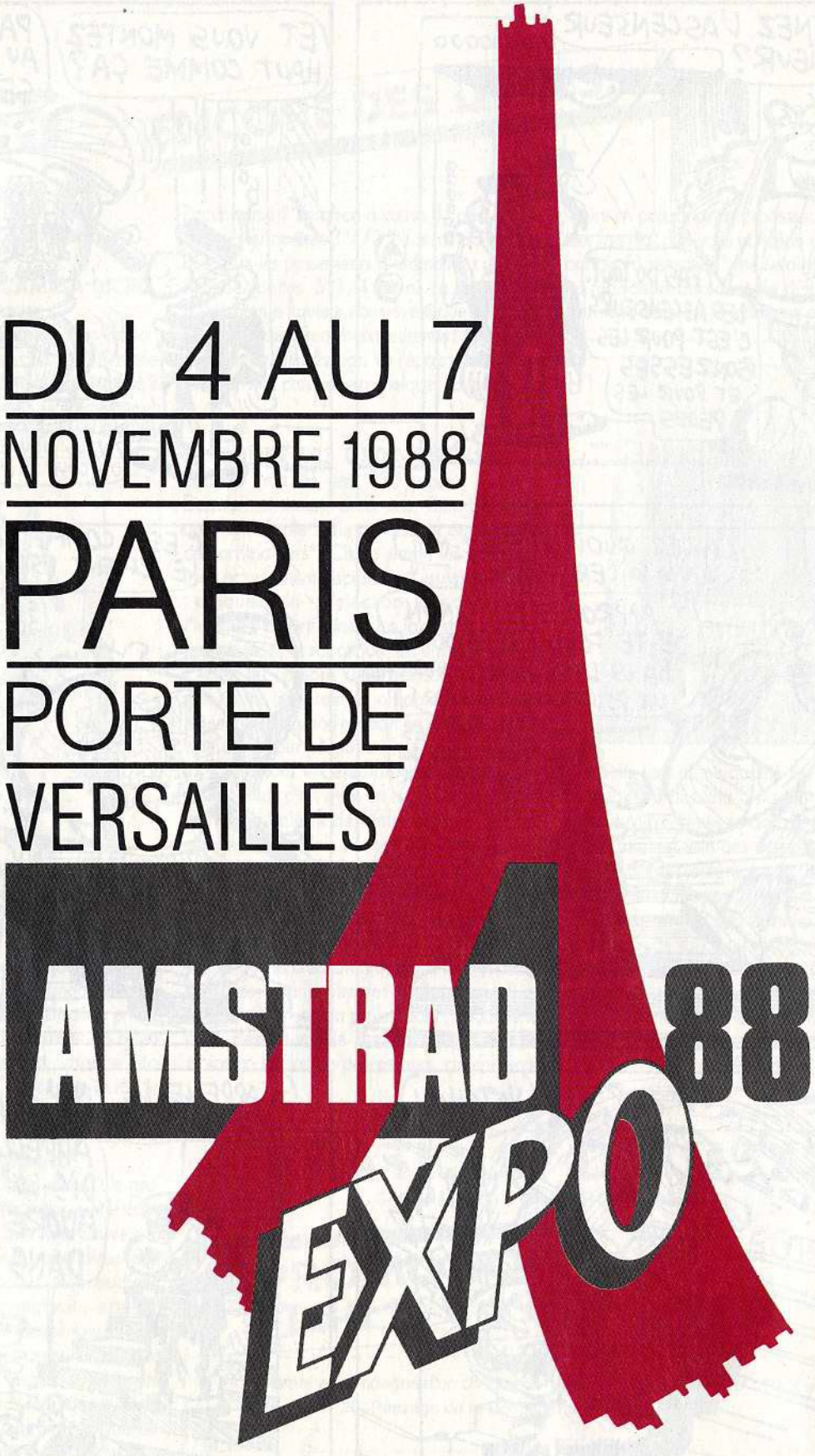
NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....


VOUS PRENEZ L'ASCENSEUR MONSIEUR?
PAS DU TOUT. LES ASCENSEURS C'EST POUR LES GONZESSES ET POUR LES PÉDÉS
ET VOUS MONTEZ HAUT COMME ÇA?
PAS DU TOUT! AU 57ÈME ÉTAGE SEULEMENT!
HAR HAR
NINA HAGEN FAN CLUB
VOUS VOULEZ UN COUP DE MAIN?
PAS DU TOUT! LES COUPS DE MAIN C'EST POUR LES MAUVIETTES
ALLEZ QUOI, LAISSEZ-MOI VOUS AIDER VOYONS.
T'APPROCHE PAS SINON JE TE FOUS MA BÉQUILLE DANS L'OEIL! VA TE CHERCHER UN POURBOIRE AILLEURS
C'EST PAS LES TANTOUZES QUI MANQUENT PAR ICI
AHA. JE VOIS
C'EST COMME VOUS VOUDREZ. LE CLIENT EST ROI MONSIEUR.
C'EST ÇA. VA FAIRE JOUJOU AVEC LA FILLE DES VOISINS
VA REGARDER 50 MILLIONS DE CONSOMMATEURS À LA TÉLÉ
NINA HAGEN FAN CLUB
YATAHON
KRAPATAHONKA
J'APPELLE LE SAMU MONSIEUR?
PAS DU TOUT! APPELLE MA MAMAN. DIS-LUI QUE SON FIFI ADORÉ EST TOMBÉ DANS L'ESCALIER
CARALI



Pour toutes demandes de renseignements, contactez :
S.O.S.I.S. - 187, rue Marcadet - 75018 PARIS - Tél. : 42.52.84.76

Micro NEWS

ÉCONOMISEZ 50 F EN VOUS ABONNANT !

ABONNEMENT

1 AN — **159 F.**
(10 numéros + 1 numéro spécial été)

6 mois — **89 F.**
(6 numéros)

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

- ☐ **6 numéros** et joins un chèque de **89 francs**
- ☐ **11 numéros** et joins un chèque de **159 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

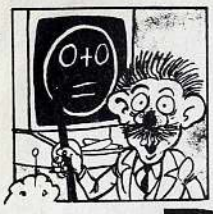
Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 160 francs
11 numéros 285 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT



DU CUL !

Aïe ! Excusez-moi d'avoir utilisé un stratagème aussi éculé pour vous attirer, mais si j'avais mis "Education" comme titre, on seraient en train de se regarder en chien de faïence, moi et l'unique lecteur (mon ancien prof de maths) qui n'aurait pas encore tourné la page. Je ne vais pas vous retenir très longtemps, d'autant que si vous tournez la page, il y a la rubrique "Insert Coin", mais j'ai juste deux ou trois petites choses à vous dire.

Le sondage (cf p.108) montre que vous n'aimez pas les softs éducatifs. Ils vous le rendent bien : j'ai rarement vu un éducatif qui essaye de se mettre à la place du type qui est en face du moniteur. Justement, dans cette rubrique, on essaiera d'y penser. En clair, on ne parlera d'éducs que dans la mesure où ils peuvent vous être réellement utiles. Autrement dit, vous faire gagner cinq heures de révision en vous apprenant d'une manière ultra-claire tel ou tel passage d'histoire ou un théorème incompréhensible.

Secundo, le changement de gouvernement (au fait, vous vous êtes rendu compte qu'on avait changé de gouvernement ?) va entraîner des modifications dans l'informatique en classe.

A priori, une seule chose est sûre : tout vers le PC. Mais vu l'état de décrépitude avancée desThomson Mo et autres To, ça n'a rien de très étonnant.

Tertio et ultimo : lisez les papiers de ce mois-ci. Vous y découvrirez avec stupeur qu'il y a encore des news MSX en éducation et un programme extraordinaire d'apprentissage à la lecture de FIL. Le mois prochain, tout sur les nouveaux softs et les bombes à eau. Sortez en rang...

UNE NOUVELLE GAMME DE LOGICIELS ÉDUCATIFS SUR MSX

Ces programmes en disquettes 3"1/2 nous arrivent de Belgique. Ils s'adressent en premier lieu aux enfants, dans une tranche d'âge allant de 5 à 12 ans. Ils se répartissent pour l'essentiel en deux gammes : sciences naturelles et exercices d'éveil.

Sciences naturelles :

- La circulation du sang : mécanismes élémentaires du fonctionnement du cœur et des artères.
- Le squelette : tous les os passés en revue.
- La digestion/les dents : après ça, vous n'avalerez plus jamais de travers !
- Les organes des sens : nez, bouche, oreille, œil.
- Anatomie de l'homme : Waahh ! Non, non, c'est seulement sage et instructif...
- La respiration : tout savoir pour prendre un bon bol d'air.

Exercices d'éveil :

- Programmes destinés à l'enseignement préscolaire (4/6 ans) : exercices de coloriage, de dessin, de reconnaissance des formes.
- Puzzles 1 : des puzzles à réagencer, très faciles, pour très jeunes joueurs (9 pièces). Très simple et joli.
- Le jeu des connaissances : vous avez déjà joué au "jeu du bac" ? C'est lui !
- Géographie de la Terre : un logiciel d'apprentissage de la géographie, à l'échelle terrestre, qui apprend à reconnaître les pays, les fleuves, les montagnes, par reconnaissance visuelle et graphique.

Il s'agit en général de programmes d'un niveau technique assez modeste, mais qui remplissent parfaitement leur fonction : instruire et amuser. Nous avons apprécié la grande simplicité des manipulations, qui se retrouve à travers tous les logiciels de la collection.

(Disquettes Forum Micros pour MSX).

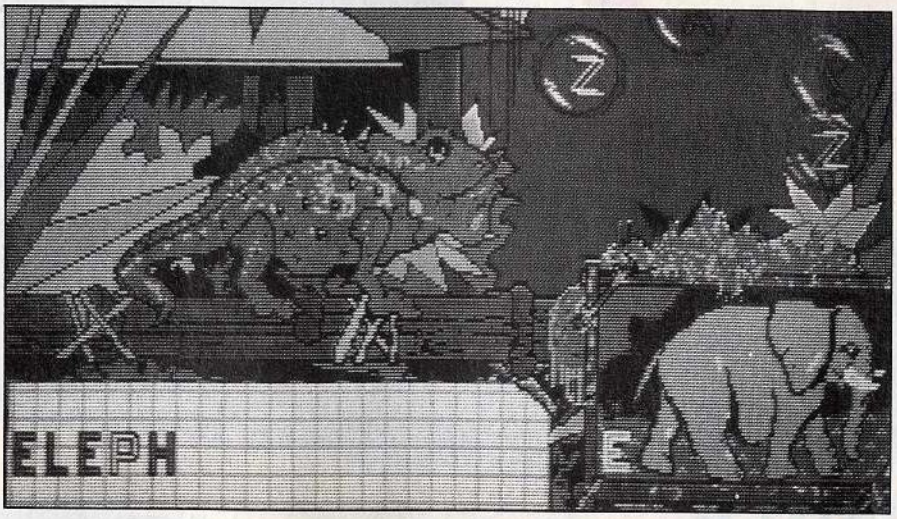
J.M.M.

GÉDÉON LE MEILLEUR DES ÉDUCATIFS

Dieu existe, je l'ai rencontré... Heu, non, je me suis gouré de fiche, excusez-moi, je reprends. Les bons logiciels éducatifs existent, j'en ai vu un, pas plus tard que la semaine dernière. Je sais que ça à l'air incroyable, mais c'est vrai... Bon, je suis un peu dur de vous parler d'éducatifs alors qu'on est encore au mois d'août, mais avec Gédéon, de FIL, vous ne regretterez pas le déplacement.

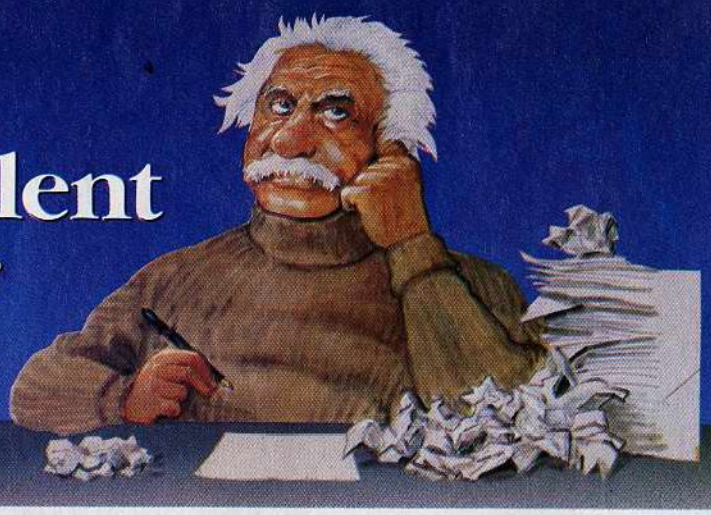
Gédéon, comme son nom l'indique, est un caméléon. Il a une manie un peu bizarre, celle de bouffer les lettres qui tombent. Elles tombent dans des petites bulles de savon, le tout dans un décor très mignon. L'ordinateur a commencé par afficher un mot. Au hasard disons "PLAGE". L'enfant va devoir attraper d'abord un "P" puis un "L" ensuite, vous avez compris, un "A". Je vous laisse deviner la suite,

envoyez vos réponses au journal, réglement complet sur demande.
Si vous n'attrapez pas assez vite la bonne lettre, un papillon puis une araignée arrivent, histoire de passer le temps. Solution : essayez de bouffer l'araignée, vous verrez, ele se digère très bien.
Bref, je ne vais pas en faire des kilos. Gédéon est un programme absolument génial, et je sais de quoi je parle : je ne compte même plus les kilos de softs éducatifs que j'ai jeté à la poubelle. Pardon, je voulais dire : que j'ai testé. Idéal pour les enfants en phase d'apprentissage de la lecture, Gédéon les ravira par sa réalisation exceptionnelle, son graphisme ultra coloré et très précis (plus beau que certains jeux, c'est vous dire). La synthèse vocale est relativement moyenne, mais, expérience faite, elle suffit pour enchanter les enfants. Avec les produits Carraz, Rody et Masticot (de Lankhor), Gédéon, de FIL, est l'un des plus beaux éducatifs que j'ai jamais vu en France. Si vous avez un enfant, un frère, un cousin, bref, n'importe qui dans les parages entre 3 et 8 ans, courez l'acheter. Les enfants apprennent et s'amusent : même les plus âgés continuent d'y trouver du plaisir. Un grand logiciel.



Gédéon, de FIL, disponible uniquement sur ST.

Carraz Editions : Pour ceux qui veulent toujours en savoir plus.



Avec des logiciels sur la nouvelle culture scientifique et technique, on n'en reste pas à la préhistoire de la micro-informatique.

Photos Atari ST

Disponible sur Thomson, Atari ST Couleurs, Amstrad CPC, PC compatible.

Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____

DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____

DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

CARRAZ EDITIONS

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31

INSERT COIN!

Troisième épisode. Insérer ou ne pas insérer vos pièces de 5 et 10 francs, telle est la question ce mois-ci... Pas mal de jeux ne valent pas le déplacement mais voici deux authentiques chefs-d'œuvre : le célèbre THUNDER BLADE et l'incroyable LOST WORLD, un flipper qui ne parle pas mais presque...

THUNDER BLADE de SEGA

Kama-Soutra en hélico

L'engin est déjà un chef-d'œuvre en lui-même : ligne époustouflante, design hors-pair. Si on pouvait rouler avec dans les rues, les propriétaires d' Harley-Davidson feraient une dépression nerveuse ! La gueule d'hélico futuriste de l'engin Thunder Blade est si réussie qu'on ne serait qu'à moitié étonné de le voir décoller en plein milieu d'une salle de jeux, sous l'œil blasé du propriétaire.

Ça y est, vous avez osé monter dessus, non sans une certaine appréhension qui vous a rappelé votre première fois sur une autre sorte de matériel... Ah cette machine ! Racée, structurée, osée... Bon vous voilà dessus, l'impressionnant joystick-manche à balai fièrement dressé entre vos jambes... Ça y est, vous décollez dans un vrombissement et la machine bouge, en suivant le paysage dans un élan hydraulique ! Vous vous penchez, inquiet, histoire de contrôler que les attaches n'ont pas cédé et que vous êtes encore sur le sol. Quel réalisme !

Vous vous élevé dans les airs, grisé et excité. Au fait, et le scénario ?

Quel scénario, crétin ? Conduit ton hélico et prépare tes mitrailleuses et tes missiles, ça va chauffer ! C'est pas le moment de nous gonfler avec des histoires d'intello à la gland. Faut avancer, toujours avancer, comme dans la vie, et on te tire dessus et t'en prend plein la gueule, comme dans la vie. Mais attention, ce coup-là t'es pas parti les mains vides, t'as emporté ton goûter et tu vas leur faire passer le goût de la grenadine !

Les graphismes et les bruitages sont aux petits oignons. Si vous avez aimé After Burner, le "Blade" vous emmènera au septième ciel ! Et les changements de perspectives sont géniaux : dessus, derrière, en avant, en arrière, c'est le Kama-Soutra des jeux vidéo et en 3D s'il vous plaît ! Vous passez aux dessus des buildings, arrivez devant l'entrée d'une caverne, survolez l'océan et la jungle ! Attention à ne pas vous étalez en descendant de l'appareil, les émotions fortes ça fatigue...

OPÉRATION WOLF

de Taito

Déjà-vu sanguinaire

Le scénario est très mal parti pour recevoir le grand prix de l'originalité...
Il faut en effet pénétrer le camp ennemi pour délivrer les otages, avec une mitraillette et un nombre limité de grenades. Voyons voir... Où ai-je déjà vu ça ? Ça s'appelait Ramboneck. Non, c'est pas ça. Green Commando ? Non,

c'est pas ça non plus. Leatherwarrior ou bien Ikari Beret ? Je l'ai sur la langue pourtant... Enfin passons, ça me reviendra.
Au niveau de l'action, Operation Wolf est pourtant loin d'être désagréable. Une mitraillette a été fixée sur le meuble, histoire de bien faire la différence avec Miss Pac Man et un jeu de miroir projette l'écran au loin, ce qui permet d'avoir du recul pour tirer. Les affolés de la gâchette apprécieront... Heureusement qu'on a du recul car ça déferle de partout, c'est pas une armée mais une véritable invasion, Attila doit s'en retourner dans sa tombe. Et en plus ils ont fait leur marché en chemin : tanks, camions, hélicoptères cotoient les fantassins bardés de pistolets et de couteaux. Et vos munitions personnelles sont limitées... Vous en êtes donc au point où le plus coriace des agents d'assurance ne miserait pas un kopeck sur votre assurance-vie lorsque, miracle, vous découvrez des munitions, de l'énergie et même une super-mitraillette. Mieux que Pif Gadget et Bonux réunis !
De temps à autre, des infirmières et des otages blessés traversent l'écran. La tentation est grande : tirer, toujours tirer, leur percer la couenne et voir leur corps éclater sous les balles. On se calme, on se calme ! Tout le but de ce jeu à haute teneur culturelle c'est, justement, de libérer les otages et les infirmières. Dommage, ça doit être pas mal de tirer sur une infirmière, peut-être au prochain scénario...
La mitraillette de tir peut facilement être remplacée par un viseur sur l'écran, genre Prohibition. Ça permettra l'adaptation sur ordinateur qui arrivera dans nos assiettes cet hiver.
Un jeu classique sur un thème archi-connu. Les assoiffés de tir y trouveront quand même matière à satisfaction pendant quelques parties...

1943

par Capcom

Plutôt le film et la B.D. !

1943 : ce n'était pas une très bonne année. La guerre, les bombes, l'extermination et la souffrance. Cette année-là, Miss Monde avait le visage d'Hitler et les jambes de Mussolini. Cette noirceur a dû monter à la tête des programmeurs de chez Capcom car on ne peut pas dire que 1943 soit le chef-d'œuvre de l'année, loin de là !
Ce jeu est censé retracer la bataille de Midway. Ceux qui ont vu le film ou lu la bande dessinée de Buck Danny sont partis pour une grosse déception.
Vous décollez à bord de votre avion pour combattre les flottes ennemies : cuirassés et porte-avions défendus par leurs chasseurs. Des armes supplémentaires apparaissent durant l'action dont un laser qui a un demi-siècle d'avance. Les navires ont des tourelles de mitrailleuses qui vous tirent dessus avec acharnement : à détruire impérativement.
Les graphismes volent un peu plus haut que les

avions qui se crashent et les effets sonores doivent être d'époque.
1943 est la suite de 1942. Même si cette guerre s'est arrêtée en 45, ça fait encore deux follow-ups à se coltiner !

MACHINES EN VRAC

Tour d'horizon des nouvelles machines

Full Throttle, de Taito (les gaz à fond) est, avec *Out Run*, la meilleure course de voitures disponible. La version "deluxe" vous permet de vous asseoir dans une véritable petite voiture qui, dès le début de la course, commence à tanguer en suivant les péripéties de l'écran. Les graphismes sont mastocs et il y a cinq courses différentes. Il y a un gimmick -le bouton "nitro" incrusté dans la manette- qui vous propulse pendant un temps limité à 500 Km/h ! La cabine suit le mouvement et, quand le jeu s'arrête, il ne vous reste plus qu'à courir à la pharmacie la plus proche. Génial !

Continental Circus (Taito) est une sympathique course de voitures en 3D, avec suffisamment d'obstacles et de collines pour ne pas regretter votre argent. Les crashs sont accompagnés d'une série d'explosions qui valent le détour et, à la fin, vous monterez sur le podium faire jaillir le champagne. La publicité anglaise mentionne : "Soyez le premier dans la queue"...

F-1 Dream, de Capcom, est un remake de *Rally Sprint*. Il se joue agréablement, les graphismes et les effets sonores sont décents mais pour la nouveauté, il faudra attendre le prochain tramway.... Même remarque pour **Forgotten World**, toujours chez Capcom, pompé sur *Side Arms*.

Blasted, de Bally, est un jeu de tir : des robots se sont révoltés et ils ont pris des otages. Vous devrez détruire tous les Cyborgs dans 100 immeubles différents. On peut jouer à deux avec des nouveaux pistolets/joysticks que l'on tient d'une seule main.

Last Duel est un jeu d'arcade à scrolling, de SNK, tout comme **Chopper 1** (dont le titre est "emprunté" à Eaglesoft et les graphismes à *Tiger-Heli*) et **P47**, de Jaleco. Celui-là, ils n'ont quand même pas osé le mettre dans un vieux meuble *Defender*, mais l'envie ne devait pas manquer. SNK persévère dans l'emprunt innocent et désintéressé avec **Gold Medallist**, qui doit tout ou presque à *Track and Field*, tout en réussissant à rester amusant.

Capcom propose **Ten-Pin Bowling** où l'on peut sélectionner la vitesse et la courbe de la balle et c'est encore Taito qui fait très fort avec **Raimais**, un labyrinthe où vous devrez éviter les méchants tout en récoltant des pointillés. On tombe en pâmoison devant tant d'originalité. Au fait, savez-vous que Toru Iwatani inventa *Pac Man* en mangeant une pizza entière, inspiré par la forme de la pizza après qu'il en eût coupé une part. Quel gourmand ! Le nom vient de l'expression d'argot japonais "paku paku", qui désigne les mouvements de la bouche quand on mange. Iwatani travaillait chez Namco, c'était en 1977 et il avait alors 22 ans... Les créateurs de

Taito se rattrapent-ils avec **The Ninjawarriors**, un jeu d'arcade sur trois moniteurs ? La réponse est oui, c'est même pas mal du tout. **Xenophobe**, de Bally, se joue également sur trois écrans, à trois et avec trois manettes différentes.

C'est un scénario genre Aliens. Avec un titre pareil, ce jeu est mal parti pour recevoir le Prix SOS Racisme...

FLIPPEZ PAS !

Deux flippers se détachent nettement du lot ce mois-ci, issus de l'écurie Bally.

Il s'agit d'abord de **Blackwater 100**, basé sur une course de moto-cross. Le flipper reconstitue un parcours de moto-cross endiablé. Lorsque vous saurez qu'il y a cinq flippers et parfois trois balles à la fois, le tout sur d'authentiques bruitages de moto-cross, vous comprendrez que le parcours n'est pas de tout repos.

Escape From The Lost World est un flipper informatisé qui est un véritable jeu d'aventure avec toutes sortes de trésors à récolter, des effets spéciaux en 3D (cratères, rochers, obstacles) et le fameux "Pont d'Or" qui permet d'amener la balle à un étage supérieur où elle part à la recherche des trésors dans une sorte de train-fantôme !

Au début du jeu vous vous trouvez perdu dans un cratère oublié de tous, où le temps semble s'être figé depuis la préhistoire. Il faut vous échapper rapidos car le volcan semble prêt à entrer en éruption et vous n'avez guère envie de faire de la figuration dans "Les derniers jours de Pompéi". Mais qu'est-ce qui brille là-bas ? Crédiou, des pépites d'or ! L'or ou la vie ? Les deux, mon Général ! Alors, il faut d'abord ouvrir la "Porte d'Evasion" en touchant trois fois les œufs de dinosaure. Puis vous grimpez au deuxième étage en prenant le "Chemin du Mystère" ou en tirant dans la caverne centrale. C'est alors que le troisième flipper vous propulse sur le "Pont d'Or" tout droit vers le volcan qui commence alors son éruption. Juste au moment où le quatrième flipper essaie de faire passer la balle dans la "Porte d'Evasion" qui commence à se refermer ! Si vous réussissez à passer, à vous le gros trésor !

Et ce n'est pas tout ! Il y a un mode "démo" comme sur les jeux d'ordinateurs et, en appuyant sur des boutons, vous avez accès à des menus qui vous permettent de changer les paramètres du jeu. On croit rêver... Eh les mecs, réveillez-vous, c'est pas un logiciel c'est un p... de flipper ! De quoi ils se mêlent ceux-là, on aura tout vu...

Dennis Hemmings/Mark Smith/
Tony Takoushi
Rewriting Jean-Michel Berté

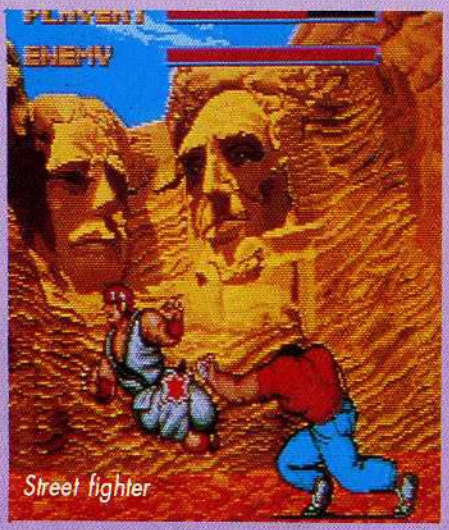
Suite de la page 117

La console NEC se porte très bien au Japon. Vous aurez droit à un test d'un jeu NEC dans le prochain numéro : **Galaga 88**, un titre prometteur pour ceux qui connaisse le Galaga original ! Egalement disponibles sur NEC au Japon : Space Harrier, Fantasy Zone et Dynamite Bowl.

NINTENDO

Chez Nintendo, les deux prochaines sorties seront **Top Gun** et **Castlevania**, ce qui nous ramène au même problème qu'avec le MSX, à savoir devons-nous tester les jeux à l'avance ? Ces deux jeux ont en effet été testés dans Micro News il y a... 9 mois ! (dans le n°7). Etre ou ne pas être en avance d'un an sur tout le monde ? Telle est la question. Nous ferons quand même un court test de ces deux chefs-d'œuvre dans le prochain numéro, pour les nouveaux lecteurs. Ces deux "must" seront rapidement suivis de **Ice Hockey**, **Goonies 2** et **Gradius** (Nemesis), qui s'est déjà vendu à sept millions d'exemplaires, rien que sur Nintendo ! Quatre titres sur cinq sont donc des jeux Konami !

Nous vous avions promis un test de **Double Dragon**, nous le reportons d'un mois. Ce jeu sortira sur Nintendo *et* sur Sega, ce qui fera d'une pierre deux coups !



Street fighter

Si les nouveautés vous mettent l'eau à la bouche, ce serait le moment de jouer au nouveau jeu Nintendo : **Mr Mc Donald and his adventures** dont le héros est Ronald Mc Donald, le roi du hamburger !

Hélas, ce jeu n'est pas disponible en France (du moins pour le moment). Voici en exclusivité les prochains jeux prévus sur Nintendo *aux Etats-Unis et au Japon* (les âmes sensibles sont priées de ne pas lire, ça risque de les déprimer) : **California Games, World Games, Marble Madness, 720 Degrees, Paperboy, Roadrunner, Indiana Jones and the Temple of Doom, Rambo 3, Empire City, Airwolf, Street Fighter, 1943, Bionic Commando, Black Tiger, Gauntlet, Pac Man, Operation Wolf, Bubble Bobble, Jackal, Track and Field 2, Nightmare on Elm Street, Friday 13th, Robocop, Rampage.**

SEGA

Sega maintenant... Bon, si les fans Sega ont une chaise à côté d'eux, c'est le moment de s'asseoir car ils vont avoir un choc. Sega annonce en effet la sortie de **26 titres en France d'ici à Noël!** Et en plus, ce ne sont pas des rogatons ! Voyez plutôt : **Outrun 3D** (yes !), **Rambo 3** (comme sur Nintendo), **California Games** (comme sur...), **Shangaï, Wolfman, Time Soldiers, Maze Hunter 3D, Penguin Land, Aztec Adventure, Sheinobi, Thunderblade, Rastan Saga, Samouraï Warrior, Road to Glory, O-Fighter, Poseidon Wars 3D, Phantasy Star** (un jeu de rôles 4 méga 3D !), **Ultima, Y's** (avec batterie incorporée permettant de sauvegarder 5 parties), **Casino Games, Miracle warrior, Golvellius, etc.**

Lorsque les utilisateurs Sega seront revenus de leur évanouissement, apprenez-leur avec ménagement que plusieurs de ces jeux seront testés dans le prochain numéro, qui sera encore plus épais et plus éclatant !

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

VOUS SERONT ENVOYÉS DÈS RÉCEPTION DE VOTRE CHÈQUE A L'ORDRE DE MICRO NEWS

MICRO NEWS 20, PASSAGE DE LA BONNE GRAINE 75011 PARIS

Chaque numéro 19 F port gratuit

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Apple sur le front russe - MSX porno - ST hanté-IBM/SEGA/Amiga - Le spectre d'Hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Toutes les nouveautés 88 - Philips NMS 8280, la puissance vidéo - Le CES de Las Vegas - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - Interview Jane Birkin - L'image numérique - Micro-serveurs - Top secret - Des jeux, des jeux, des jeux...

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Portables Amstrad - Tests de jeux - Bidouille sur MSX - Assembleur - Livres, BD micro...

N°10 Dossier : les femmes et la micro - P.A.O. : faisons le point - Des pages de bandes dessinées - Spécial consoles : SEGA, Nintendo et NEC - Top secret - Docteur Amiga et Professeur ST - Plus de 70 jeux testés !...

N°11 Dossier Atari - Top Secret - Insert coin - 100 nouveautés Amiga ! - Prof ST - Assembleur - Des pages et des pages de jeux.

N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - Carali en folie - Sondage - Docteur Amiga - 200 nouveautés Atari ! - Capitaine Pixel - Samourai micro...

N°13 Dossier "le sport et la micro" - Insert Coin - 9 pages de Top Secret - Résultats du sondage - Barbarian 2, Powerdrome, The Kristal - 12 pages de news.

P.A.

VENTES ÉCHANGES RECHERCHES

VENTES

Vds **Bull Micral 30** neuf double disquette, écran couleur + imprimante + DOS compatible PC 100% + logiciels : 10 000 F à débattre. Thierry Aubert. Tél : (1) 43.44.91.83.

Vds **Amstrad CPC 464 moniteur couleur** + extension mémoire + très nombreux jeux, utilitaires, livres. Renseignements au téléphone : (1) 30.37.76.79. Stéphane Lorilloux.

Vds **Amstrad CPC 464 moniteur couleur** + 2 joysticks + 9 jeux : 3000 F. Sen Hong Ngo. (1) 40.34.35.84.

Affaire ! A saisir : **Atari 520STF** (double face) + **moniteur couleur Atari SC1425**. Le tout sous garantie, TBE + quelques jeux (Test Drive, Backlash...) : 5300 F. Benjamin Garrigues. Tél : (1) 43.31.80.55.

Vds **originaux MSX** (K7, cartouches) à un prix que ma pauvre mère en pleure encore. Jean-Jacques Statkus. Tél : (16) 79.09.78.71.

Vds **lecteur 3 pouces pour Amstrad CPC** : 900 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. (Répondeur).

Vds pour **MSX cartouches** F1 Spirit, Knightmare, Penguin2 : 110 F, Mopiranger : 90 F + K7 diverses (Sorcery, Illusion, Kid Kit, Unbelievable, etc.). Paul Liétard. Tél : (16) 20.37.50.11.

Vds **cartouches MSX** : Knightmare, Yie Ar Kung Fu, Boxing, Hyper Rallye, Rollerball, Magical Kid Wiz : 500 F le tout + 2 cassettes gratuites, espèces. Jacques Morel. Tél : (1) 42.87.54.76.

Vds **Canon V20** péritel + lecteur K7 + 30 jeux + livre : 1000 F. Michel Ciliegio. Tél : (16) 66.77.37.11.

Vds **Sony HB700F** état neuf + 40 jeux et utilitaires + 2 joysticks + 3 livres et 15 revues MSX. Prix : 2900 F. Mohamed Chaouchi. Tél : (1) 30.99.16.61.

Vds **Thomson TO9 + moniteur couleur + imprimante** + int. musique et jeux + 2 joysticks + nombreux jeux + disk + kit de nett. Le tout : 4000 F. Sans moniteur : 3000 F. Christophe Delacroix. Tél : (16) 84.73.07.87.

Vds **Apple IIC + imprimante + moniteur couleur** + souris et Mousepaint, programmes pro et jeux. En bloc ou détail. Eric Dufour. Tél : (16) 21.43.31.79.

Vds **Thomson TO9 + moniteur couleur** + ext. jeux + 2 manettes + nombreux jeux (compilations et jeux originaux) + programmes + livres : 3800 F à débattre. Vds **console Atari 2600 + 8 jeux** : 1300 F ou jeux séparément. Stéphane Tœuf. Tél : (16) 20.08.75.18.

Vds **Spectravideo SVI 738 + drive incorporé** + 3 jeux (1 cartouche + 2 disks) + livres : 1500 F. Christophe Bruneau. (1) 30.37.48.10.

Vds **MSX1 48K** : 300 F, **moniteur mono** : 450 F, Mue : 50 F, **Music Module** : 500 F (cable hi-fi : 30 F). Le matériel a moins d'un an. Laurent Duval. Tél : (16) 23.08.83.42.

Vds MSX1 **Sony HB75F + lecteur de disquettes** + 50 jeux. Le tout 2250 F. Cherche **contacts MSX1/2** France et étranger. Laurent Papillon. Tél : (1) 46.64.90.71.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 moniteur couleur** garanti 10 mois + 30 jeux + revues : 3800 F. Eric Niddam. Tél : (1) 48.30.31.42.

Vds **Amstrad CPC 6128** mono TBE avec 70 jeux + traitements de texte + Multiplan : 2250 F à débattre. Yann Padiou. Tél : (16) 40.25.76.14. à partir de 18h.

Vds **cassettes pour Oric1 et Atmos**. J'ai "Saga, Rat Spla" et bien d'autres, je suis prêt à les échanger contre des **jeux Sega**. Jean-Christophe Meyrov. Tél : (16) 57.40.09.37.

Vds **23 jeux sur MSX** pour 3000 F à débattre (Skramble Formation, Goonies, Super Rambo Special, Nemesis, Knightmare, etc.) + **Music Module et son clavier** (neuf) : 1400 F. Total : 4400 F à débattre. Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vds MSX2 **NMS 8250** (720K) + souris + joystick + **60 jeux** (Usas, Vampire Killer, Laydock, Nemesis) + **Music Module** + cables + nombreuses revues, sous garantie : 4500 F. Philippe Martins. (1) 47.28.72.00.

Vds **Commodore C128D + moniteur 1901 + imprimante Citizen 120D** + Power Cartridge + 5 livres + nombreux programmes. Prix d'achat 12 000 F, vendu 8000 F. Eric Wallet. Tél : (16) 35.85.83.10.

Vds **Atari 1040 + moniteur NB + digitaliseur** (A4) + **imprimante Citizen 120D** + logiciels. Le tout 13 000 F, vendu aussi séparément. Pierre Robache. Tél : (16) 27.68.43.60.

Vds MSX2 **Sony HB700 + Music Audio** (clavier) + livres sur le V9938 et Y8950 + nombreux logiciels megarom MSX1 et 2 en TBE (emballages) : 4000 F (cause études). Arnaud Le Ber, Versailles. Tél : (1) 39.02.10.95.

Vds **Sony HB501F** avec docs + jeux : 700 F. Recherche également correspondants MSX1/2. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

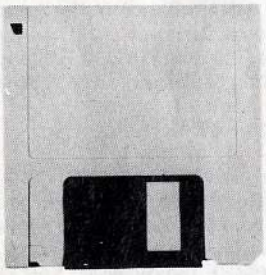
Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + crayon optique + logiciels + docs et listings : 2200 F, **scanner Dart** : 600 F, **ext.**

STEREOPHONIC
DUPLICATION INDUSTRIELLE

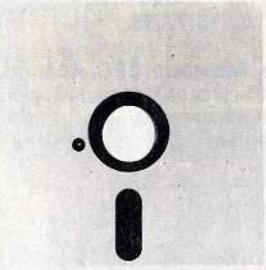
CASSETTES
SYSTEME LYREC

- Audio
- Informatiques
- Vierges à la durée

DISQUETTES



SYSTEME FORMASTER
- Grande capacité
- Tous formats - tous systèmes



- Exécution soignée
- Délais rapide

... et aussi :
- Protections
- Formatage

Imprimerie
- Maquette
- Photogravure
- Impression

Conditionnement
- Classeurs
- Coffrets
- Retractage

Consultez-nous
94-98, rue Haxo - 75020 PARIS
Tél. : 43.62.63.32 +

Vortex 512K : 960 F, deuxième **lecteur disk** : 800 F. Sébastien Burlet. (16) 90.59.89.18.

Vds **Amstrad CPC 6128 mono** + MP2 + nombreux livres + revues + logiciels (dont OCP Art, Dams, jeux) : 3800 F ou séparément matériel 2500 F, autres : 50%. Camille Caqui. Tél : (16) 44.49.76.89.

Vds **Thomson MO6** + livres + jeux (Prohibition...) + manette + souris + crayon optique (lecteur de cassettes intégré). Le tout 1800 F à débattre. Arnaud Saussac. Tél : (16) 27.87.93.04.

Vds **CX5M2 Yamaha** + souris + cartouches jeux : 5300 F, **moniteur couleur** : 1700 F, logiciels 16 pistes : 1300 F, 4 et 8 pistes : 300 F, **synthé Casio CZ** : 1000 F à débattre + sons 64 : 3400 F, Boite Percussions : 1000 F. Edmé Pauillac. Tél : (1) 48.99.22.73.

Vds MSX1 **CX5M2 Yamaha** + **YIS 501F** + **clavier** touches normales + logiciel FM Composer + Midi Recorder + FM Voicing. Prix à débattre ou échange contre MSX2 Sony HB700F ou autre. Jean-Luc Gildore. Tél : (16) 55.27.63.77.

Vds **Imprimante Seikosha GP-50A** dans emballage d'origine (06/85), très peu servie : 500 F. Vds cable Oric : 50 F. Emmanuel Katz. Tél : (16) 40.69.00.05 (Nantes).

Vds MSX2 **VG 8235 Philips** + souris + manette tir automatique + logiciels (Home Office, Designer, Dos) + 11 jeux + docs, revues, le tout en parfait état : 3000 F (valeur 6000 F). Nicolas Stiel. Tél : (16) 68.04.85.56.

Vds **Amstrad CPC 6128** + **Imprimante DMP 2000** + 80 disquettes + 2 manettes. Stéphane Chene. Tél : (16) 49.98.13.31. après 18h ou 49.98.30.21.

Vds MSX2 **Sony HBF700F** complet, TBE (256 KRAM + 128 KVRAM + 64 KROM, drive 720K) + joysticks Philips NMS1115 + nombreux livres, revues et logiciels (beaucoup de news). François Sailly. (16) 20.07.25.42.

Vds **MSX2 Philips** 360Ko : 1500 F + logiciels. Vds **originaux pour ST** : Psi on Chess, Deep Space, FSII, Mercenary, Hunt for Red. Bas prix ou échange. Jean-Luc Héloir. Tél : (16) 35.48.89.06.

Stop affaire ! Vds **ZX Spectrum+** avec interface Kempston + **ZX Spectrum+2** 128 Ko + nombreux jeux, état neuf, le tout 350 F. Vincent. Tél : (1) 64.23.36.59.

Stop affaire ! Vds **tuner TV pour moniteur Amstrad** (oct 87) : 700 F. Marc Dolecki. Tél : (16) 70.29.01.99.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + **lecteur 3"** + **Imprimante DMP2000** + joystick Pro500 + souris + interface multiface 2 + 3 livres + 16 revues + nombreux jeux, utilitaires s/ disks. Prix à débattre. Michaël Checler. Tél : (1) 60.77.37.39.

Vds MSX2 **Philips 8250** + souris + doc + logiciels + jeux, le tout 4500 F. Tél : (16) 56.83.23.42.

Vds MSX2 **Philips VG 8235** + **moniteur couleur** + 9 cartouches MSX2 (Usas, Metal Gear, Oiseau de Feu) + 20 softs disquettes MSX2 + livres techniques + K7 : 3500 F. Sans moniteur : 2200 F. Jean-Philippe Néron. Tél : (1) 42.52.45.79.

Vds **Atari 1040 STF** (1/88) excellent état + nombreux softs (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy...) : 4300 F. Vds originaux 90 F pièce : Star Treck, SDI, Traiblazer, TNT, Masque+, Crazy Cars, L'Affaire, Sapiens,

La réponse est : RAT.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** excellent état (87) + 11 disquettes (30 jeux + utilitaires). Le tout pour 2500 F. Arnaud Lierville. Tél : (16) 37.42.00.48. avant 19h ou 37.42.01.92.

Vds **Thomson TO7-70** + logiciels + lecteur K7 cartouche basic + manettes : 3250 F. Pascale Faury. Tél : (1) 64.49.77.13.

Vds **Sony HB501F** : 1500 F + 3 jeux au choix. Vds **cartouches MSX1**, 150 F pièce : Nemesis, Salamander, King's Valley, Twin Bee, Sorcery, La Geste d'Artillac, Break In (50 F). Jean-Michel Bernard. Tél : (1) 43.80.11.48.

Indiana Jones, Barbarian. Tél : (16) 44.02.22.01.

Vds **Apple IIC** état neuf, moniteur mono, joystick, logiciels, peu servi : 4000 F. Cadeau **Amstrad** N &B, logiciels 6128 ou C64, lecteur de disquettes **1541**, logiciels. Laurent Ansroul. Tél : (1) 43.77.88.86.

Stop ! Vds **MSX2 NMS 8255** (2 drives) + **mapper 256 Ko** + mégaroms + joysticks + jeux discs. Inestimable ! 5000 F à débattre. Olivier Gillot. Tél : (16) 80.57.14.72.

Vds **Imprimante Sony PRN-MO9** + cordon + papier, TBE : 1900 F à débattre. Vds car-

touche MSX1 ou 2 à moitié prix ou ensemble 1000 F. David Darai. Tél : (16) 78.42.14.83.

Cartouche **extension RAM 64K pour MSX** (référence Philips VU0034) : 500 F à discuter. **Moniteur monochrome GT65 pour Amstrad CPC 6128** : 500 F. Sok Kim Chung. Tél : (16) 60.17.70.84.

Vds **VG8020 + moniteur mono.** + jeux (dont Salamander, F16-Fighter...) + manette. Le tout pour 2300 F (valeur 4000 F). David Leroux. Tél : (16) 43.04.47.45.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 464 + adaptateur péritel** + 150 jeux + 75 revues : 2000 F ! **Lecteur de disquettes** + jeux : 2000 F. Mirage Imager 350 F. Ou le tout pour 4000 F. Thomas Ferré. Tél : (16) 37.99.04.08.

Vds **PC Olivetti M15** état neuf, très peu servi, cause départ service militaire. Prix : 5900 F à débattre. Gilles. Tél : (1) 60.03.47.98.

RECHERCHES

Recherche **Atari 520 ST moniteur couleur** + logiciel : 3000 F max, **imprimante graphique** : 2000 F max, livres ST. Faire offre à Vincent Le Flohic. Tél : (16) 66.89.63.95.

Achète **Exceldrums, adaptateur Peritel Amstrad, CPC 6128** en panne. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64. (Répondeur).

Achète ordinateur **Sony HBF 700**. Jérôme Guerra. Tél : (16) 91.09.91.55.

Cherche **extension RAM pour MSX**, pour passer de 64 Ko à 128 ou 256 Ko. Patrick Charveron, 8 place Alfred de Vigny, 38400 Saint Martin d'Herès.

Recherche correspondant MSX2 pouvant me proposer **routine hardcopy pour copie sur imprimante** Philips 1421 de dessins ou autres, modes graphiques. Remboursement des frais. Serge Troy. Tél : (16) 84.72.22.89.

Urgent : cherche **"Ghosts and Gobblins"** pour MSX. Eric Bazian. Tél : (16) 67.53.35.21.

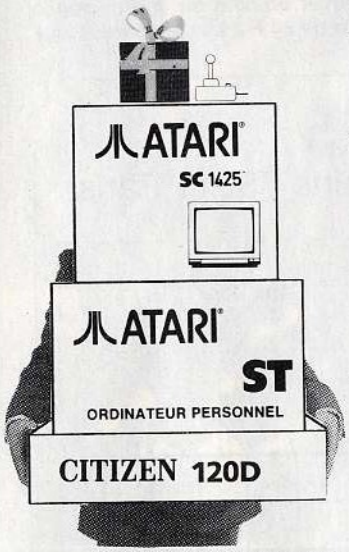
Cherche jeu **Yie Ar Kung Fu 2** pour MSX. Je l'échange contre Green Beret + Ninja + International Karate. Franck Chapelon. Tél l'après-midi : (16) 75.64.06.03.

Cherche pour **MSX cass.** : Five Stars, Unbelievable, Katuvu, Masterchess, Tex, Kuma Zen, Flash Gordon. Jean-Christophe Meric. Tél : (16) 61.85.97.44.

Cherche région Marne location **jeux MSX** par corresp. Carole Laurent. Tél : (16) 24.40.15.93.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, **S.C.A.P.** vous en donne **PLUS** pour votre **ARGENT**



PROMOS*

520 ST couleur
Citizen 120 D
Traitement de texte
10 Disks de Domaine Public (au choix)
1 joystick
1Jeu (valeur 250frs)
6990,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
10 Disks de Domaine Public (au choix)
2 btes 3"1/2
1 tapis de souris
1 Jeu (valeur 250 frs)
7490,00 ttc

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520ST/1040STFM	3490/5990ttc
MEGA ST2 mono	9950 ht
MEGA ST2 mono Laser	20950 ht
MEGA ST4 mono	12950 ht
MEGA ST4 mono Laser	23950 ht
Imprimante Laser SLM 804	11950 ht
Disque Dur SH 205	4208 ht
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
monochrome.....1990 frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

IMPRIMANTES

Star LC-10	2490,00 ttc
Star LC-10 couleur	2890,00 ttc
Citizen 120-D	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P6 (24 aiguilles)	6200,00 ttc

EXCEPTIONNEL
DISKS 3" DF 18 frs
10 DF 3"1/2 100 frs
Pour qtés.....Nc

AMIGA

A500 UC 512k ram	4725,00 ttc
A500 + Moniteur couleur	7490,00 ttc
A2000 UC 1Mo ram	9990,00 ht
A2000 UC+monit.coul.	12900,00 ht
Extension Mémoire pour A500	1095,00 ttc

CONSOLES DE JEU
CONSOLES SEGA & NINTENDO
Toute la bibliothèque de jeux

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence appelez nous au 42.43.22.78.
ATARI / AMSTRAD / AMIGA

DIVERS
Lecteurs externes (3"1/2 et 5"1/4)
Imprimantes
Support écran
Table traçante
Modem
Synthétiseur
Extension de RAM...

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre .
400 Diskettes-1000 titres – jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
☎ (1) 42-43-22-78
Grand parking à proximité

Document entièrement réalisé (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

ECHANGES

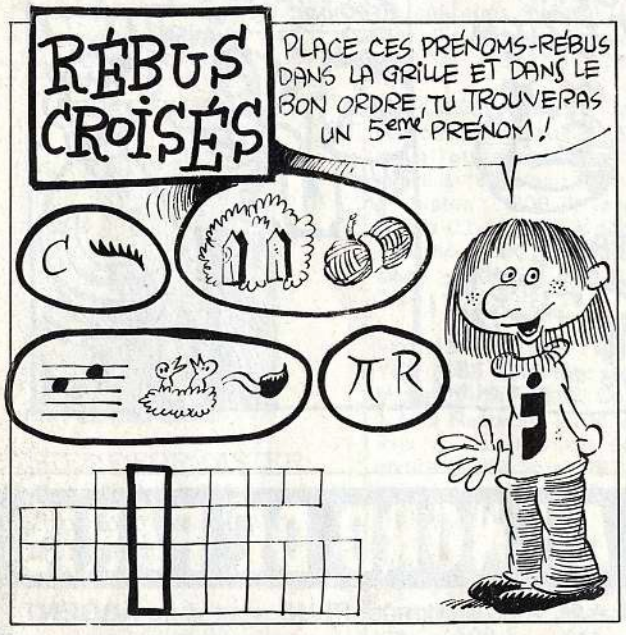
Echange nombreux **jeux sur Sega** (Space Harrier, Alien Syndrome, Kung Fu Kid, Spy vs Spy, etc). Julien Serfaty. Tél : (16) 93.75.72.82. après 18h30.

Echange **Atari 800 XL** Péritel + lecteur cassettes + table dessin + valise cassettes de jeux **contre bateau ou voiture radio-commandée**. Michel Veteuler. Tél le soir : (16) 92.75.20.91.

Echange **logiciels** news et utilitaires contre disks vierges 3"1/2. Jean-Michel Gros. Tél : (16) 91.48.62.13.

Echange **Massacre sur ST** contre Renegade ou autre jeu de même nature sur Atari ST. L. Verdugo. Tél : (16) 61.25.39.88.
Echange **news sur C64** (disks only). Eddy Poulin. Tél : (1) 39.93.50.70.

Echange sur Reims et sa région **Salamander** contre mégarom (Nemesis 2...). Vends **MSX 80K** + K7 + cartouche en cadeau : 800 F. Emmanuel Bibault. Tél : (16) 26.82.58.05.



Hélène - Pierre - Dominique - Cécile. Cinquième prénom : Éric.

CONTACTS

Digitalise **sons par ST Replay**. Envoyez disquettes DFDD (bien emballées) et votre choix de sons + timbres pour réponse + 20 F seulement par disquette. Stéphane Aubrun, 672 rue St. Gabriel, 45200 Amilly. Tél : (16) 38.85.80.98.

Deux jeunes programmeurs recherchent un **dessinateur sur Atari ST**, régions 92, 78, 75, 91. Demander Christophe au (1) 39.18.01.63. ou Hervé au (1) 47.50.86.36.

Cherche possesseurs MSX2 pour **échanges programmes** et divers dans toute la France et étranger. Denis Andlauer, 38 rue de Delattre de Tassigny, 67300 Schiltigheim. Tél : (16) 88.62.51.49.

Club SEGAMIX échange jeux Sega : Afterburner, etc. Inscription au club : 20 F (journal, trucs, contacts). Déjà 5 adhérents. Rejoins-nous. Lionel Guyot. Tél : (16) 81.92.28.72.

Cherche contacts **trucs Sega** : Black Belt (Oni, Rita, Wang, difficultés à abattre) + Soccer, prolongation ou autres trucs. Gabor Szabo, Belgique. Tél : 32.10.24.14.33.

Cherche contacts avec **musiciens sur CX5M** pour échange d'idées. K7 avec mode d'emploi pour 250 F (PGM + voice + musique obtenue). Christian Gornas, 2 Chemin de la Pintrelle, 60150 Longueil Annel. Tél : (16) 44.76.15.99.

DIVERS

Vds téléphone sans fil portée 1/2 km (valeur 2800 F) vendu 900 F, **Répondeur Interrogeable** multiprogrammes, distance illimitée : 1200 F, **ordinateur Excelvision** : 950 F + jeux. M. Fanus. Tél : (1) 43.88.24.13.

OFFRES D'EMPLOI

TITUS recherche pour participer à son développement : 15 personnes à partir de 18 ans ! **Programmeurs et graphistes sur micro.** Aucune expérience n'est exigée. Le fait de posséder un micro-ordinateur sera un atout supplémentaire.
Adresser CV + lettre manuscrite à : TITUS Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny ou téléphoner au : (1) 43.32.10.92.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour six mois ou un an. Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de **30 F** à leur annonce. Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

GALACTIC

conqueror

VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

23 FACONS D'ATTEINDRE L'IMMORTALITE D'UN SPORTIF.

FIGURES IMPOSÉES

100m SPRINT

PATINAGE DE VITESSE

HOT DOG

RELAIS NAGE LIBRE

SAUT À SKI

BOBSLEIGH

TRIPLE SAUT

AVIRON

JAVELOT

CONCOURS HIPPIQUE (SAUT À CHEVAL)

SAUT EN HAUTEUR

ESCRIME

CYCLISME

SUMMER GAMES I & II viennent de sortir sur Spectrum et Amstrad.

Ecrans tirés des version Spectrum et Amstrad.

Description compiete sur 3615 MICROMANIA Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K Cassette et Disque
AMSTRAD Cassette et Disque

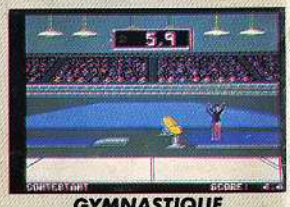
U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3
Zac de Mousquette, 05740
Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144

EPYX® U.S. GOLD®

CANÖE KAYAC

SAUT À LA PERCHE

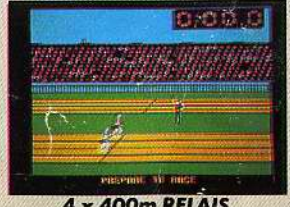
BIATHLON


GYMNASTIQUE

PATINAGE ARTISTIQUE

100m NAGE LIBRE

SKEET SHOOTING


4 x 400m RELAIS

PLONGEON